CELS PIÑOL - CHEMAPAMUNDI'S

FANHUNTER

EL JUEGO DE ROL EPICODECADENTE

SEGUNDA EDICION

GUSA
COMICS

DISEÑADO POR
CHEMAPAMUNDI

INDICE

INTRODUCCIÓN	PAG. 3	PASTA Y EUIPO	PAG. 43
CREACCIÓN DE NARIZONES	PAG. 5	EL MUNDO EN AL 2008	PAG. 50
REGLAS	PAG. 25	BARNACITY	PAG. 57
LAS TORTAS	PAG. 29	PERSONAJILLOS DE BARNACITY	PAG. 60
LA PUPA	PAG. 36	LAS AVENTURAS	PAG. 65
EXPERIENCIA	PAG. 41	HOJA DE NARIZON	PAG. 73

INTRODUCCIÓN

Bienvenido de nuevo al wonderfuloso mundo de **Fanhunter**. Si tienes esto en las manos probablemente es que has vuelto a picar. Enhorabuena por tu perseverancia. Nos encantan las segundas ediciones; cambias el orden de los capítulos, pones un letrero bien gordo que diga “2ª ed.” y hala, a vender la misma basura a los que ya se la compraron la otra vez. Y evidentemente, la gente de Fanhunter no podíamos dejar pasar una ocasión así de enriquecernos a u costa (Espera, no tires aun esto a la chimenea. Deberías darle una oportunidad a unos tíos tan sinceros que te abren su corazón ya en la primera página...).

Los que no conocíais la existencia de la 1ª ed. No debéis temer haberos perdido nada, pero seguro que a los reincidentes les interesará saber cuales son las supuestas novedades que justifican que este juego cueste más caro que otras actividades más divertidas, como zamparse una hamburguesa con queso o alquilar una película porno. Pues hay de todo. Hemos modificado las pocas reglas coherentes y bien hechas que había para que no desentonasen con el resto, hemos llenado con paja alguno capítulos mientras que en otros hemos borrado párrafos enteros al azar (cierto, puede que el texto pierda coherencia pero no nos negareis que el conjunto queda mucho más espontaneo), y en conjunto, creemos sinceramente que hemos conseguido plenamente el objetivo que nos habíamos marcado en esta segunda edición de Fanhunter: Llenarla con las suficientes páginas para volver a venderla al doble de precio que la primera...

El Tete.

¿Y AQUÍ QUE PONE...?

Siempre a la búsqueda de nuevas fórmulas, en Fanhunter hemos incorporado un revolucionario sistema (al menos eso ponía en el juego del cual lo hemos plagiado) de ventanas laterales que incluyen ejemplos, reglas opcionales y otras chorradas relacionadas con el texto de la página en la que se encuentran. Su lectura no es necesaria (por el bien de la cordura de uno es más bien no recomendable) para jugar, pero puede ser de gran ayuda.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

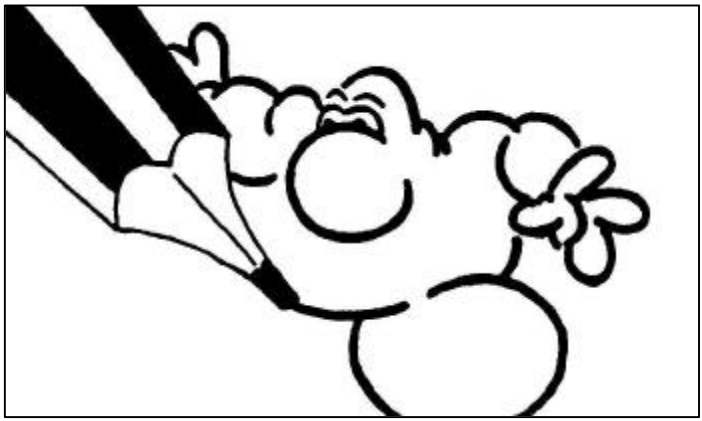
Se supone que deberíamos explayarnos durante varias páginas explicando lo que es un juego de rol, pero no nos pagan lo suficiente, así que hemos optado por una definición escueta; y atentos que no la repetiremos.

En los juegos de rol cada jugador controla un personaje (en este caso un narizón, llamado a partir de ahora Nj), protagonista de una serie de aventuras como en los libros o las telenovelas. Uno de los jugadores se hace cargo del papel de animador, cuya función consiste en dirigir el juego, narrando la historia, determinando el éxito o el fracaso de las acciones de los jugadores, controlando a los narizones no jugadores (Nnjs) y, en definitiva, decidiendo el desarrollo de la aventura con la ayuda del reglamento, que en el caso particular de FH es nula.

¿QUÉ ES FANHUNTER?

Bien estamos de acuerdo en que seguramente ésta es la pasta peor invertida de toda tu vida, pero ya es demasiado tarde para arrepentirse, así que al menos intenta amortizarla. Puede que haya dos o tres personas en todo el mundo que aun no sepa que **Fanhunter, el juego de rol**, esta basado en los fanzines de Cels Pinól, y a ellas va dirigida esta parrafada. Celso (él prefiere que le llamen “ñolo”, pero nosotros preferimos llamarle “babosa”, así que lo dejaremos en Celso) edita fanzines desde 1988 con gran éxito de público y crítica. Todos ellos están, en mayor o menor medida, ambientados en el mundo de Fanhunter, un mundo de narizones que, armados hasta las cejas, combaten la tiranía despótica de un malvado usurpador(ésta no es más que la primera de una serie de frases pedantes llenas de polisílabos, que medran agazapados a lo largo del texto con el fin de convertir su lectura en una pesadilla agónica).

Y tú, en el papel de uno de esos energúmenos, pelearás en mil batallas, volarás más rápido que la luz, vivirás aventuras intensas y positivas y disfrutarás como un enano en el túnel de los espejos (éste no es más que el primero de una serie de chistes sobre enanos que ... bueno, mejor lo dejamos correr). Así que ponte las alpargatas, descuelga el teléfono y prepárate para ser testigo del mayor acontecimiento habido jamas en la industria de los juegos desde la invención del mus. Pero, ¿qué hace falta para jugar a FH? Pues lo primero de todo, necesitas crear tu propio narizón. Y en el siguiente capítulo te explicamos como hacerlo. Empieza el dolor...



CREACION DE NARIZONES

Todo narizón de FH tiene atributos, habilidades, y en algunos casos poderes. Los atributos son las características innatas que le definen física y mentalmente, las habilidades son lo que ha ido aprendiendo a lo largo de su vida y los poderes son cualidades sobrenaturales que le permiten hacer cosas impensables para un simple mortal.

PRIMER PASO: ATRIBUTOS

Cada jugador dispone de 20 puntos para distribuir entre los ocho atributos que definen a su narizón. Estos 20 puntos se pueden repartir de cualquier manera con la única limitación de que cada atributo debe tener un mínimo de 1 punto y un máximo de 5. Estos atributos son:

Combate. Capacidad de repartir mamporros. Alguien con combate 5 es capaz de hacerse un collar con los dientes de Terminator. Alguien con combate 1 no es que sea torpe, es que no tiene brazos.

Disparo. Capacidad para utilizar todo tipo de armas de proyectil. Alguien con disparo 5 puede matar las pulgas de su perro a balazos sin darle al chucho. Alguien con disparo 1 cree que manejar un rifle es ponerse el cañón en la boca y apretar el gatillo con el dedo gordo del pie.

MAS ELEMENTOS INDISPENSABLES PARA JUGAR A FH

Para jugar a FH hacen falta, además de mucho estómago, algunos dados normales de 6 caras, lápices, gomas, papel y al menos una copia de este reglamento. No es imprescindible pero siempre es de agradecer el disponer de varios litros de refrescos y algunas pizzas (los panchitos son opcionales y serán tratados como merecen en un suplemento de próxima aparición).

Tampoco estaría de mas agenciarte alguno de los fanzines de Cels Piñol, pues pueden serie útiles como información adicional, ideas para aventuras, etc....Los títulos aparecidos hasta la Fecha son los siguientes:

-Ceis Piñol destroys the Forum universe

-K¡usap Gothic, volumen nº 1

-Ce1squest

-Kiusap Gothic, volumen nº 2

-Robin Hood

-S.O.U.F.

-Fanhunter nº 1

-Drácula

CÓDIGOS DE DADOS

Por cierto, entre las muchas sandeces que vas a leer a partir de ahora, ocupan un lugar destacado los códigos de dados.

A lo largo del reglamento nos referiremos a todas las tiradas de dados con una abreviatura que consta de un número seguido de la letra “D”.

Así, 2D significa que se deben lanzar dos dados y sumar sus resultados, 3D significaría que se deben lanzar tres, etc., etc., etc...

Músculos. Define la fuerza física y lo cachas que está el narizón. Alguien con músculos 5 puede poner en órbita al contrincante de un mamporro. Alguien con músculos 1 necesita ayuda para cortar el pan en rebanadas.

Reflejos. Mide la agilidad, la rapidez y la destreza del narizón. Alguien con reflejos 5 es capaz de atrapar moscas con palillos chinos. Si alguien con reflejos 1 intenta atrapar moscas con palillos es probable que acabe saltándose un ojo.

Neuronas. Cultura general y capacidad de raciocinio del narizón. Alguien con neuronas 5 puede descubrir al asesino sin conocer a los sospechosos. Alguien con neuronas 1 forma parte del reino vegetal.

Agallas. El valor y la personalidad del tipo en cuestión. Alguien con agallas 5 seguiría tocando el piano aunque los misiles nucleares llovieran sobre la ciudad. Alguien con agallas 1 tendría pesadillas tras ver "Dumbo".

Carisma. Capacidad de influir en los demás despertándoles simpatía y buen rollo. Alguien con carisma 5 convencería al jurado de que el asesinato con tortura y mutilación es una forma de comportamiento social aceptable. Alguien con carisma 1 ha de salir de casa con un saco en la cabeza para no ser apedreado por los niños.

Empatía. Capacidad de percibir sensaciones del mundo que nos rodea. Alguien con empatía 5 es capaz de reconocer a una persona por el olor de sus pies. Alguien con empatía 1 debe dejar un rastro de miguitas de pan para no perderse cuando va al lavabo de su casa.

SEGUNDO PASO: HABILIDADES

En FH existen 24 habilidades divididas en 8 grupos de 3, cada una de las cuales está controlada por un atributo diferente. Las habilidades marcadas con un asterisco son innatas y tienen un valor inicial igual a la mitad (redondeando hacia abajo) del atributo que las controla. Las que no tienen asterisco tienen un valor inicial de 0. Los 8 grupos de habilidades son los siguientes:

COMBATE	DISPARO
Artes Marciales	Arrojar*
Defensa	Explosivos
Maestría	Precisión
MUSCULOS	REFLEJOS
Atletismo	Manitas
Nadar	Sigilo*
Montar	Conducir
NEURONAS	AGALLAS
Investigar*	Callejear*
Medicina	Intimidar
Culturilla	Crimen
CARISMA	EMPATIA
Comecocos*	Observar
Farolear	Psicología*
Idiomas	Talento

EJENPLO DE CREACCIÓN DE UN NARIZÓN

1. ATRIBUTOS

Para que veáis por donde van los tiros, os vamos a presentar al protagonista de todos los ejemplos del juego.

Es Joe Perkins, de Connecticut. ¡Hola Joe!.

- Hola

Muy bien, para empezar vamos a generar sus atributos. Después de pensarlo un poco, hemos decidido que los atributos de Joe queden así:

Combate	3
Disparo	2
Músculos	3
Reflejos	2
Neuronas	2
Agallas	3
Carisma	4
Empatía	2
TOTAL	20

HABILIDADES DE COMBATE:

Artes marciales: Mortífero estilo de combate que cuando es utilizado resta al contrario -1D en su habilidad de defensa. Además, el nivel de artes marciales se suma a los músculos al calcular la pupa que se causa. Para más información, ver el capítulo de tortas.

Todavía estamos a tiempo de hacer lo que no pudo llevar a cabo el general Custer en Littel Big Horm .. ¡SALIR CORRIENDO!

Cels Denbrough

Defensa: Permite intentar bloquear los golpes del contrario en combate cuerpo a cuerpo. Además, un narizón con esta habilidad puede elegir perder su acción durante un asalto para intentar esquivar un proyectil. Todo esto se explica con más detalle en el capítulo de tortas.

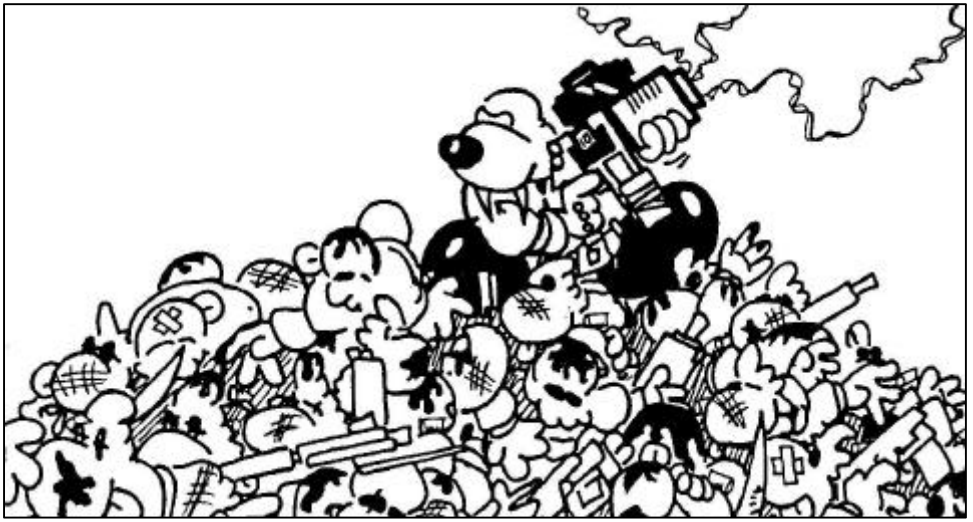
Maestra: Experiencia en el manejo de un tipo de armas de combate que debe ser elegido de antemano. Algunos ejemplos son: armas cortas, armas largas, armas enormes. Esta habilidad debe comprarse por separado para cada tipo de arma en la que uno quiera especializarse y su funcionamiento se explica en el capitulo de tortas.

HABILIDADES DE DISPARO:

Arrojar: Habilidad para utilizar correctamente armas arrojadizas (lanzas, piedras, cuchillos, botellas, etc...).

Explosivos: Conocimiento sobre el funcionamiento, manejo y colocación de explosivos de todo tipo, desde explosivo plástico hasta bombas de mecha.

Precisión: Experiencia en el manejo de un tipo de armas de disparo que debe ser elegido de antemano. Algunos ejemplos son: subfusiles, pistolas, ametralla doras pesadas, etc. Esta habilidad debe comprarse por separado para cada tipo de arma en la que uno quiera especializarse y su funcionamiento se explica con todo detalle en el capítulo de tortas.



HABILIDADES DE MUSCULOS:

Atletismo: Habilidad de estar cachas y soportar los esfuerzos físicos. El nivel de atletismo del narizón se suma al atributo que proceda para ver cuan rápido puede correr, cuantos metros puede saltar, cuantos kilos puede levantar y cosas así.

Nadar: Indica que el narizón sabe nadar. Si uno no sabe nadar y cae al agua debe consultar, por este orden, las secciones "Ahogándose" y "Creación de narizones".

Montar: Habilidad de montar un determinado tipo de animal que debe ser elegido de antemano. Pueden ser: terrestres, voladores, marinos, etc. Esta habilidad debe comprarse por separado para cada tipo de montura que se quiera dominar.

HABILIDADES DE REFLEJOS:

Manitas: Habilidad para hacer reparaciones electrónicas, mecánicas o cibernéticas.

Sigilo: Habilidad que permite moverse silenciosamente, ayudándose de las sombras para no ser descubierto.

Conducir: Habilidad para manejar un tipo de vehículos que debe ser elegido de antemano. Algunos ejemplos son: terrestres, aéreos, acuáticos, etc. Esta habilidad debe comprarse por separado para cada tipo de vehículo que uno quiera dominar.

EJENPLO DE CREACCIÓN DE UN NARIZÓN

2. HABILIDADES INNATAS

Volvamos con el bueno de Joe.

Tras hacer unos pocos cálculos, vemos que sus habilidades innatas quedan, por el momento, de la siguiente forma:

Combate	**3**
Defensa	1
Disparo	**2**
Arrojar	1
Músculos	**3**
Atletismo	1
Reflejos	**2**
Sigilo	1
Neuronas	**1**
Investigar	0
Agallas	**3**
Callejear	1
Carisma	**4**
Comecocos	2
Empatía	**2**
Observar	1

HABILIDADES DE NEURONAS:

Investigar: Habilidad para encontrar información archivada, libros descatalogados o el cromo nº 726, que es el que nos falta para terminar la colección "Ases del balón".

Medicina: Conocimientos médicos. Permite realizar desde primeros auxilios hasta complejas operaciones quirúrgicas, como recomponer a la víctima de una explosión a partir de su oreja. Depende del nivel que se tenga.

Culturilla: Conocimientos en alguna rama específica de la ciencia que debe ser elegida de antemano. Algunos ejemplos son: biología, historia, informática, ocultismo, etc. Esta habilidad debe comprarse por separado para cada rama de la ciencia que uno quiera conocer.

- "¿Tienes algún plan, muchacho?"

- "Bueno, yo había pensado en unos cuantos tipos duros de dos metros armados con barras de hierro..."

John Konstantin

HABILIDADES DE AGALLAS:

Callejear: Habilidad para moverse con soltura por los barrios bajos de la ciudad consiguiendo información y chanchullos como armas, cómics prohibidos, lugares dónde esconderse de la pasma, etc.

Intimidar: Habilidad para influir en el ánimo. de los demás mediante amenazas, tortura y otros simpáticos métodos, o de levantar su moral con floridas arengas y discursos a voz en grito, en ambos casos con el fin de sacarles información u obligarles a obedecer órdenes.

Crimen: Habilidad en algún tipo de acción delictiva que debe ser elegida de antemano. Algunos ejemplos son: abrir cerraduras, falsificación, carterismo, etc. Esta habilidad debe comprarse por separado para cada tipo de actividad delictiva que uno quiera dominar.

HABILIDADES DE CARISMA:

Comecocos: Convencer a los demás de cualquier cosa por inverosímil y chorra que esta sea. Permite desde ligar con alguien hasta venderle una estufa, pasando por hacerle creer que Torrebruno ha sido elegido presidente.

Farolear: Capacidad del narizón para fingir lo que no es, engañar a los demás y disfrazarse con acierto, gracia y salero.

Idiomas: Conocimiento de un idioma que debe ser elegido de antemano. Algunos ejemplos son: vasco, alemán, serbocroata coloquial, etc. Esta habilidad debe comprarse por separado para cada idioma que se quiera dominar.

HABILIDADES DE EMPATIA:

Observar: Capacidad de percatarse de pistas y detalles que pasan desapercibidos la mayoría de las veces.

Psicología: Capacidad de notar el estado de ánimo y motivaciones de alguien por su comportamiento, la pinta que lleva, etc..

Talento: Habilidad para realizar un arte, proeza o similar, que debe elegirse de antemano. Algunos ejemplos son: cantar, dibujar cómics, beber, soportar la programación de telezinco, etc. Esta habilidad debe comprarse por separado para cada talento que uno quiera dominar.

TERCER PASO: ARQUETIPOS

- "... 105,106, 107, 108 y 109. Son 109 contra cuatro. ¿Pedimos algunos refuerzos?"

"Nah, no sería tan divertido..."

KIUSAP CO.

Tras definir tus atributos y calcular tus habilidades innatas, debes elegir qué quieres ser de mayor. En FH se puede escoger entre 6 arquetipos de narizón, cada uno de los cuales posee unas habilidades básicas que se suman a las innatas que ya tenías. Estos arquetipos son:

Mercenario: Narizón experto en todo tipo de armas. Incluye a los que han formado parte de algún cuerpo de élite o que simplemente suelen resolver sus problemas apretando el gatillo de un arma de gran calibre. Si vas a ejercer de marine colonial cazarecompensas o uno de esos divertidos ex-boinas verdes que entran en las hamburgueserías vaciando el cargador de su M60 sobre la clientela, éste arquetipo está hecho para ti. Ejemplos; El Castigador, Vasquez, Ridli Scott...

Art. marciales	1	Defensa	1	Maestría (a elegir)	2
Explosivos	1	Arrojar	1	Precisión (a elegir)	2

Cop: Narizón que pertenece o ha pertenecido a alguna organización supuestamente dedicada a la preservación de la ley y el orden. Si vas a ser ex-fanhunter, agente de la federación o guardia urbano, no lo pienses más, éste es tu arquetipo. Ejemplos: Harry el sucio, Robocop, Starsky Hutch.

Intimidar	2	Callejear	2	Conducir (a elegir)	2
Sigilo	1	Art. marciales	1		

"Si me disculpan... voy a picar algo"

Drácula

Investigador: Engloba a todos aquellos narizones que usan más a menudo sus neuronas que sus puños (aunque pararse a pensar tal vez no sea lo más adecuado cuando viene de frente un tanque Sherman a 90 kilómetros por hora). Investigadores privados, agentes secretos, todos pertenecen a este arquetipo. Ejemplos: Sherlock Holmes, Anacleto Agente Secreto, John Konstantin.

Comecocos	1	Farolear	1	Observar	1
Psicología	1	Investigar	2	Callejear	1
Crimen (a elegir)	1				

Científico: Cualquier narizón que dedique sus esfuerzos a la investigación de alguna ciencia o campo del conocimiento. Físicos, arqueólogos, lingüistas y otras pestes se incluyen en este arquetipo. Ejemplos: El Doctor Slump, el profesor Bacterio, el doctor DeFlipe

Culturilla (a elegir)	3	Idiomas (a elegir)	2	Medicina	1
Manitas	1	Investigar	1		

Rebelde: Aquellos valientes narizones que luchan contra el poder establecido del Papa Alejo y cuya existencia se hace más y más dura a medida que la censura aumenta y van siendo exterminados por los fanhunters. Terroristas, miembros de la resistencia, dibujantes de cómics y rolmasters conforman el grueso de esta categoría. Ejemplos: Luke Skywalker, Curro Jiménez o Belit.

Este arquetipo incluye a narizones de clase social y conocimientos tan diferentes entre sí que no les hemos puesto habilidades fijas. En lugar de eso, el narizón obtiene seis puntitos (6) que puede emplear para adquirir las habilidades que le de la gana, a un coste de un punto por nivel.

Super: Alguien que desde que fue mordido por una croqueta radioactiva, expuesto a una explosión de varios megatones o encerrado en un bidón de residuos tóxicos se pasea por las azoteas vestido por el mismo sastre que los chimpancés del circo, tirando rayos, repartiendo mamporros y haciendo saltar por los aires manzanas enteras de casas en nombre de la ley y el orden. Ejemplos: Batman, Super Nintendo y Don Depresor.

Los supers son una clase especial de arquetipo que no poseen habilidades básicas. En lugar de eso, reciben ocho puntitos (8), que deben gastar íntegramente en la adquisición de uno o más superpoderes.

CUARTO PASO: PUNTOS LIBRES

Por último, los jugadores disponen de 6 puntos que pueden usar libremente para incrementar las habilidades de sus narizones o adquirir habilidades nuevas, a razón de un punto por nivel adquirido exceptuando a los supers, que deben gastar 2 puntos por cada nivel de habilidad que adquieran. Estos 6 puntos libres también pueden invertirse en la adquisición de poderes o coñas.

"Mendez no tiene nada que no pueda arreglarse con un lanzagranadas"

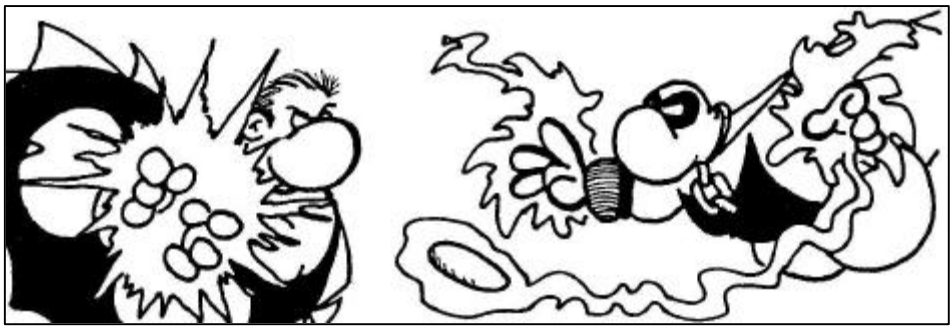
X-Tremo

PODERES

En FH existen 24 poderes diferentes repartidos en 8 grupos, cada uno de los cuales está controlado por un atributo diferente. Cualquier narizón puede adquirir poderes, pagando por cada poder que adquiera la cantidad de puntos que se indica en el listado que figura a continuación, exceptuando a los supers, que sólo pagan la mitad de los puntos indicados.

En cada caso, el nivel inicial al que se adquiere un poder es igual al del atributo que lo controla, y dicho nivel no puede aumentarse invirtiendo más puntos, como en el caso de las habilidades. La única manera de aumentar el nivel de un poder es mediante experiencia (para más información, ver el capítulo del mismo título).

Combate		**Disparo**		**Músculos**		**Reflejos**	
Toque	6	Rayo	4	Autonomía	6	Supermovimiento	4
Armadura	6	Control	6	Regeneración	8	Trepamuros	4
Absorción	6	Visión de rayos X	4	Resistencia	4/10	Plasticidad	4
Neuronas		**Agallas**		**Carisma**		**Empatía**	
Campo de fuerza	4	Teleportación	6	Control mental	6	Sonar Radar	4
Invisibilidad	8	Incorporeidad	6	Telepatía	4	Telekinesis	6
Curación	4	Multiformidad	4	Ilusión	4	Detección	4



"... están envenenando el agua con píldoras amnésicas... pronto no recordaremos ni cómo fue nuestro primer polvo..."

Robin Hood

PODERES DE COMBATE:

Absorción: Capacidad de absorber un tipo determinado de ataque (eléctrico, de armas de fuego, energético, etc) que debe especificarse al adquirir el poder. Cuando uno es impactado por ese tipo de ataque, debe hacer una competición entre el nivel de poder y la tirada de pupa. Si pierde se come toda la pupa, pero si gana absorbe el daño y sus músculos aumentan en 1 por cada 6 puntos de pupa absorbidos. El efecto dura hasta que finalicen las tortas.

Armadura: El narizón dispone de una protección natural equivalente a 3 puntos de armadura mixta por nivel del poder. Para más información ver el capítulo de tortas.

Toque: El narizón debe elegir qué tipo de toque tendrá. Puede escoger entre: paralizante, drenante o transferente. Tras impactar a un contrario en combate, debe hacerse una competición entre el nivel del poder y los músculos del contrario. Si gana el poder, entra en funcionamiento durante tantos asaltos como la diferencia obtenida en la tirada. Si la víctima consiente en que usen este poder sobre ella el efecto es automático y dura tantos asaltos como el resultado de una tirada del nivel del poder. Los efectos, según el tipo de toque, son:

- Paralizante: La víctima no puede mover ni una pestaña.

- Drenante: El atacante le absorber aleatoriamente un poder a la víctima, y lo puede usar mientras dure el efecto. Si resulta que la víctima no tenía poderes, pues ajo y agua chaval.

- Transferente: El héroe puede transferir su poder a otro narizón, que lo usará mientras dure el efecto. Cuando esto ocurre, el héroe no puede usar ese poder.

PODERES DE DISPARO:

Control: facultad de controlar un elemento (tierra, fuego, agua o aire) o una energía (magnética, eléctrica, sónica, gravítica, etc) en una área igual al nivel del poder x 3 en metros. El narizón deberá superar chequeos de dificultad variable a criterio del animador, según lo que intente hacer con el poder.

Rayo: capacidad de generar y disparar rayos a voluntad. Al adquirir el poder debe indicarse la naturaleza de los rayos (energéticos, sónicos, eléctricos, etc.) aunque todos causan una pupa igual al nivel del poder en dados. Si uno quiere tener algun tipo de rayo que haga cosas raras (paralizante, de la risa, nulificante, fétido, etc ...), allá el animador.

Visión de rayos X: Poder ver a través de la materia. El grosor máximo a traves del cual se puede ver es igual al nivel del poder en metros. Si el narizón quiere vera mayor grosor, o a través de plomo o radioactividad, el animador fijará una dificultad a superar con un chequeo.

"¿Qué sí es grave? La última vez que vi una cara con ese aspecto fue en el escaparate de una pescadería..."

Dr Jou

PODERES DE MUSCULOS:

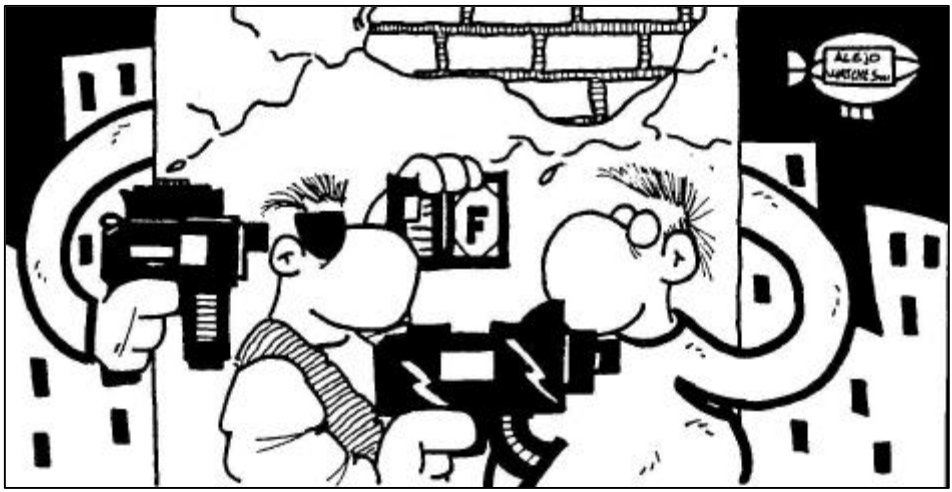
Autonomía: Respirar bajo el agua o en el vacío (a elegir), como si tal cosa.

Regeneración: El narizón cura automáticamente un punto de pupa por nivel del poder cada 10 minutos. Un narizón muerto no puede regenerarse.

Resistencia: Protege al narizón de una forma de ataque como el fuego, el frío, el veneno, la radiación, la declaración de renta, etc. Este poder puede adquirirse a dos niveles, resistencia o invulnerabilidad. La resistencia consiste en que cuando el narizón se ve expuesto a este ataque, realiza una competición entre su nivel de poder y la tirada de pupa del ataque; si la tirada de pupa gana, el héroe sólo se chupa la diferencia, y si gana él no le pasa nada. La invulnerabilidad consiste en eso, en que esa forma de ataque no le hace nunca pupa.

PODERES DE REFLEJOS:

Plasticidad: El narizón puede deformar y estirar cualquier parte de su cuerpo (¿cualquier parte?) a tantos metros como el doble del nivel de su poder.



EJEMPLO DE CREACION DE UN NARIZON:

3.PODERES

Joe, al haber escogido el arquetipo de super, no obtiene habilidades adicionales, si no que adquiere 8 puntos que debe gastar íntegramente en poderes, lo que va a hacer a continuación:

Tras un rápido repaso por la lista, Joe decide adquirir los poderes de volar y lanzar rayos chirripitiflauticos, que le hacia gracia al hombre. Cada uno de estos poderes cuesta 4 así que Joe ya ha gastado los 8 puntos de que disponía

Los niveles iniciales de los poderes son iguales a los atributos que los rigen. Así, Joe tiene inicialmente su poder de volar a nivel 2(igual que sus reflejos) y su poder de lanzar rayos a nivel 3 (como su atributo de disparo).

Supermovimiento: Al adquirir el poder, el narizón debe elegir una categoría; correr, saltar o volar. El nivel M poder se usa para chequear por maniobras raras, como pintarse los labios mientras se hace un picado. La velocidad en cada caso es igual al nivel de poder, multiplicado por algo en metros por asalto:

Correr: x20 Saltar: x10 Volar: x50

Trepar muros: El narizón es capaz de caminar por cualquier superficie horizontal, vertical o diagonal, aunque el animador puede hacerle superar chequeos si camina por superficies aceitosas y cosas así.

PODERES DE NEURONAS:

Campo de fuerza: El héroe puede generar un campo de fuerza impenetrable alrededor suyo. Este campo detiene cualquier ataque que intente penetrarlo si el narizón gana una competición entre su nivel de poder y los puntos de pupa causados por el ataque. En caso contrario, el campo de fuerza se rompe y el narizón recibe toda la pupa. El campo de fuerza debe tener como máximo un metro de radio para poder actuar a pleno poder. El nivel de poder desciende en 1 D por cada metro de más que se extienda.

Curación: El narizón puede curarse a si mismo o a otros a un ritmo de tantos dados diarios de puntos de pupa como su nivel de poder. Estos dados pueden repartirse entre varias curaciones o ser utilizados de una sola vez.

Invisibilidad: El narizón tiene la capacidad de hacerse invisible a los demás. Simple, ¿no?

PODERES DE AGALLAS:

Incorporeidad: El héroe puede volverse incorpóreo a voluntad y atravesar cualquier tipo de material. Si sufre un shock estando incorpóreo y falla su tirada de pánico, el animador puede obligarle a superar un chequeo de nivel de poder o se materializará allí donde esté. Si se materializa en medio de un objeto sólido se morirá mucho.

Multíformídad: Este poder se puede adquirir de dos formas; o bien el narizón se puede transformar en una sola cosa adquiriendo sus propiedades o habilidades (transformarse en grajo y volar bajo o convertir su cuerpo en fuego y quemar las cortinas del piso de la novia en el proceso), o bien transformarse en lo que quiera (máximo tamaño elefante, mínimo tamaño ratón) pero sin adquirir ninguna de sus habilidades. Sea como sea, mientras dura la transformación uno no puede utilizar ningún otro poder.

"No quiero parecer pesimista, pero creo que vamos, a morir antes de ver publicado nuestro primer cómic book"

Yuri Petrovsky

Teleportación: El narizón puede teleportarse a cualquier lugar que se encuentre a una distancia máxima igual al nivel del poder x100 en metros. Si quiere teleportarse a un sitio que no esté a la vista o que no conozca, deberá primero superar un chequeo del poder de dificultad chunga, o muy chunga si se dan ambas circunstancias. Si falla el chequeo, se teleportará a un lugar no deseado a determinar por el animador.

PODERES DE CARISMA:

Control mental: Poder de controlar con la mente a otro narizón que esté en un área igual al nivel del poder x3 en metros. Para controlar la mente de otro, se debe ganar una competición entre el poder y las agallas de la víctima. Si así ocurre, la víctima hará lo que se le ordene durante tantos minutos como el nivel del poder. En cambio, si se pierde la competición la víctima no sólo no es controlada sino que percibe que alguien ha intentado hacerlo. La competición debe repetirse cada vez que el tiempo de control se agote o que el narizón que está controlado sea obligado a hacer algo que vaya en contra de sus principios. Si la víctima gana alguna de estas competiciones se liberará del control.

Ilusión: Poder de crear una ilusión en la mente de cualquier oponente en un área igual al nivel de poder en metros. La ilusión parece real en todos los aspectos, aunque no puede manipular objetos. Las víctimas deben ganar una competición entre su empatía y el nivel del poder para percatarse de que lo que están viendo no es real.

"...venga conmigo si no quiere acabar convertido en lasaña..."

Líquideitor

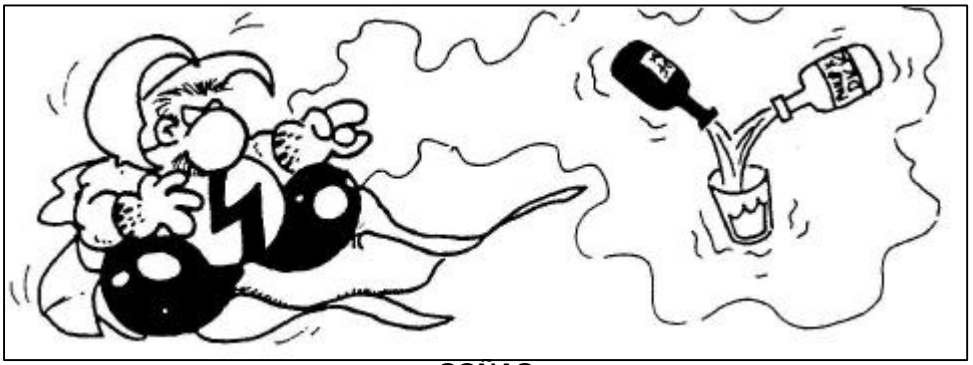
Telepatía: El narizón puede leer la mente de los demás si gana una competición entre el nivel del poder y las agallas de la víctima. Si la víctima también tiene este poder, puede elegir usar su nivel en lugar de las agallas.

PODERES DE EMPATIA:

Detección: El narizón puede detectar una fuente emisora que elegirá al adquirir el poder (emociones, energía, magia, etc). La distancia máxima de detección es igual al nivel de poder x100 en metros, y para tener éxito debe superar un chequeo del nivel de poder de dificultad normal, aumentando un nivel de dificultad por cada 100 metros adicionales a los que esté el objetivo.

Sonar-Radar: El narizón puede moverse a través de la oscuridad total como si tal cosa. La cantidad de información que el narizón puede obtener de lo que le rodea está en función de las tiradas que supere de su nivel de poder según la dificultad que le imponga el animador.

Telekinesis: El héroe es capaz de mover objetos con el poder de su mente, a un ritmo de 25 kilos por nivel de poder, y a una velocidad de 10 metros por asalto. También puede lanzar dichos objetos utilizando su nivel de poder en lugar de su habilidad de arrojar, y causando una pupa igual a su nivel de poder.



COÑAS

Hay una serie de habilidades especiales muy chulas que los jugadores pueden (o no) escoger y que denominamos coñas. Son una especie de ventajas innatas bastante poderosas, por lo que el animador debe controlar su uso, aplicando chequeos de elevada dificultad si lo cree necesario, para evitar que le hundan la partida. Cada coña tiene el siguiente coste de puntos:

Amigotes	2	Bolsillos	5
Empatía animal	2	Popularidad	4
Enciclopedia viviente	6	McGuiver	6
Memoria fotográfica	1	Sentido común	2
Sentido desarrollado	1	Sex appeal	1

EJEMPLO DE CREACION DE UN NARIZON:

4. PUNTOS LIBRES

.Joe dispone de 6 flamantes puntos libres que puede gastar como le de la gana.

Tras mucho darle al coco, decide pulirse 4 puntos en aprender eslovaco a nivel 2 y con los otros 2 puntos aprender un talento (jugar al mus) a nivel 1 (recordemos que al ser un super, cada nivel de habilidad que compre le cuesta el doble de puntos que a los demás arquetipos).

Y su descripción es la siguiente:

Amigotes (2 pts): El narizón tiene la posibilidad de pedir ayuda a un grupo de aliados (a definir por él) cuando esté en una situación apurada. Puede hacerse uso de esta coña una vez por aventura, aunque su éxito no es automático; está supeditado a superar un chequeo de carisma de dificultad impuesta por el animador.

Bolsillos (5 pts): El narizón tiene la capacidad de llevar en los bolsillos cualquier cosa que pueda resultar útil en una situación específica. El narizón deberá primero superar un chequeo de empatía de dificultad variable dependiendo de lo aberrante del objeto deseado.

Empatía animal (2 pts): El narizón es capaz de despertar una simpatía natural en los animales, lo cual incluso le permite darles órdenes sencillas, según la inteligencia del animal. Para entrar en conversaciones más complejas, es necesario superar chequeos de carisma.

Popularidad (4 pts). El narizón conoce a mucha gente. Cualquier Nnj que aparezca en la aventura puede ser un conocido suyo (¡ojo! conocido, no amigo) para lo cual el narizón deberá superar un chequeo de carisma de dificultad variable, según si pretende conocer al charcutero del barrio o a un jeque árabe.

Enciclopedia viviente (6 pts): Esta coña refleja la capacidad de, bien por casualidad, bien por buena memoria, saber cualquier cosa sobre una materia que el narizón desconoce, como la física nuclear, la criptografía o el lapón (¿un mensaje en arameo? que casualidad, ayer precisamente estuve hojeando un diccionario en arameo. Creo que podré descifrarlo). El narizón tiene derecho a conocer cualquier dato, aunque primero debe superar un chequeo de neuronas de dificultad impuesta por el animador, según la información que se pretenda obtener. No es lo mismo saber quien ganó el torneo de Wimbledon en 1934, que conocer el conjuro para invocar al demonio Chucrut, que solo figura en un libro en sánscrito del que la única copia existente se quemo hace 500 años...

McGuiver (6 pts): Esta coña permite al narizón fabricar o reparar prácticamente cualquier cosa aunque no disponga de los elementos necesarios. El narizón

“No subestime el poder de Dick.."

Alejo Cuervo

explicará el "invento" al animador y éste le asignará una dificultad que deberá ser superada mediante un chequeo de neuronas. El invento funcionará tanto tiempo como al animador le parezca divertido que lo haga, aunque puede terminar escacharrándose en el peor momento

Memoria fotográfica (1 pts): El narizón siempre recuerda todo lo que ha visto. Para memorizar documentos o equivalentes de forma literal, debe hacer una tirada de Empatía, que le permitirá memorizar un número de páginas igual al resultado obtenido.

Sentido común (2 pts): Cada vez que el narizón decida hacer algo absolutamente estúpido o extremadamente peligroso sin darse cuenta de las consecuencias, deberá hacer un chequeo de neuronas de dificultad normal. Si lo supera, el animador le sugerirá que se lo piense mejor.

Sentido desarrollado (1 pts): El narizón debe elegir uno de los cinco sentidos normales. Cada vez que tenga que realizar una tirada en la que intervenga ese sentido, sumará 1 D adicional.

Sex Appeal (1 pts): Los encantos del narizón le permiten sumar 1 D adicional en todas las tiradas que impliquen relaciones con miembros del sexo opuesto.

Que, un poco caro todo esto ¿no? No tienes suficientes puntos para cogerte filología inglesa, ¿verdad? Bueno, hay un sistema que te permitiría... pero no, no creemos que estés interesado... aunque tal vez, si estás dispuesto a poner algo de tu parte... ¿has leído Fausto?

TARAS

Las taras representan puntos oscuros y chungos en la personalidad del narizón. Cada tara es una desventaja, que otorga un número de puntos al narizón, en función de lo puñetera y desagradable que es:

Archienemigo	-2	Atrofia	-3
Cenizo	-3	Código de honor	-1
Cruce de cables	-1	Desdoblamiento	-2
Distraído	-2	Estigma	-1
Fobia	-2	Paranoia	-2

Las descripciones de las taras son las siguientes:

Archienemigo (2 pts): Tienes un archienemigo de ésos que vuelven a aparecer una y otra vez sin importar cuánto plomo le metiste en el cuerpo en la última ocasión en que os encontrasteis, y cuyo objetivo en este mundo parece ser única y exclusivamente darte la brasa.

Atrofia (3 pts): El narizón sufre una atrofia física. Puede elegir entre ser sordomudo, ciego o tullido (que divertido ¿no?). Un ciego restara 3D de todas las tiradas en las que intervenga la vista. Un sordomudo lo hará con las tiradas de comunicación con los demás (excepto con otros sordomudos, claro), o en aquellas en las que intervenga el oído. Un tullido, por último, restara 3D de sus tiradas de agilidad o destreza manual (dependiendo de si el tipo es cojo o manco, respectivamente).

Cenizo (3 pts): El narizón tiene una habilidad innata para atraer la mala suerte. Los malos más bestias siempre le pegan a él, la trampa del foso y el caimán se abre justo cuando él pasa por encima, y así sucesivamente. Además, una vez por aventura el animador puede hacer que falle de forma automática una tirada cualquiera, aunque la haya superado (si en dicha tirada ha invertido puntos de potra los pierde, pa que se joda). No obstante, aquí estamos para pasarlo bien, y el animador debe procurar que esta escalada de terror no desemboque en la muerte de tan fascinante sujeto.

Código de honor (1 pts): El narizón tiene un código de honor creado por él mismo y aprobado por el animador, que debe cumplir a rajatabla. Por ejemplo, su religión le prohibe acariciar la cabeza a los enanos. Si por causas de fuerza mayor decide romper su código de honor (¡Cielos! ¡Si no acaricio la cabeza de ese enano la pequeña Mary morirá de leucemia!) debe superar primero un chequeo muy chungo de agallas. Un narizón que rompa su código de honor no recibirá puntos de experiencia al final de la aventura.

EJEMPLO DE CREACION DE UN NAREZON:

5. TARAS

Bueno Joe, ¿qué te parece?, contento, contigo mismo?

- Hombre. que quieres que te diga, a mí me gustaría ligar mas y tener más personalidad...

Bueno, eso tiene fácil arreglo. Seguro que puedes adquirir alguna habilidad que te ayude a superar tus complejos. ¡0, vaya! ¡pero si ya te has gastado todos tus puntos que tenias! No te queda más remedio que adquirir alguna tara para conseguir los puntos que necesitas.

Vamos a ver, vamos a ver ... ¡Ya está! Tendrás fobia a los bidets, lo cual te da 2 puntos, y si además te colocamos un archienemigo, en total tienes 4 puntos, con los que ya puedes adquirir la ventaja de sex appeal (2 puntos), y la habilidad de intimidar a nivel 1 (2 puntos mas).

-“Empiezo, a pensar que la mitad del mundo civilizado me odia..."

-"¿Y la otra mitad?'

"Mujeres...”

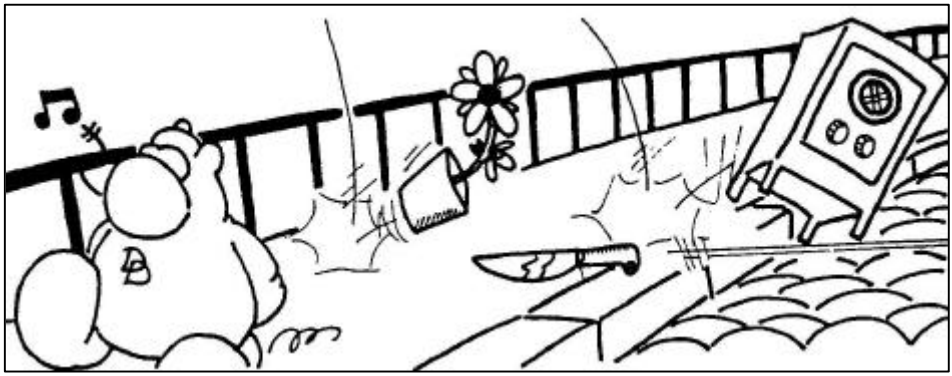
John Konstantin

Cruce de cables (1 pts): El narizón tiende a perder el control cuando está bajo stress. La situación que le produce el cruce de cables debe ser definida de antemano y aprobada por el animador. Algunos ejemplos serían: ver tu propia sangre derramada, ser objeto de burla, ver como alguien acaricia la cabeza de un enano, etc...

Si el narizón se ve enfrentado a esta situación, debe superar un chequeo chungo de agallas o de lo contrario cargara contra el ofensor más cercano. Un narizón con los cables cruzados suma 1D a su atributo de combate, resta -1D a su atributo de neuronas y no le afecta el pánico. Una vez haya machacado al/los ofensor/es, o éstos lo hayan machacado a él, se calmará.

Desdoblamiento (2 pts): El narizón tiene 1D de personalidades adicionales, debido a alguna neura. Cada personalidad adicional se crea como otro narizón, con 10 puntos para atributos y 3 puntos libres, y no puede tener coñas ni taras. Cada vez que el narizón se vea enfrentado a la neura que le causa el desdoblamiento, debe superar un chequeo chungo de agallas. Si falla, el animador cambiará su hoja de narizón por la de una de sus personalidades, al azar. La pájara se le pasará cuando el animador crea que la cosa ya no es divertida (aunque debería permitir al narizón repetir el chequeo de agallas cada cierto tiempo para ver sí recupera su status normal).

Distraído (2 pts): Cuando el narizón está concentrado en algo que le interesa, (por ejemplo, desconectar un explosivo térmico) se distrae M mundo exterior, así que lanza 1D menos en todas sus tiradas de percepción. Si está realizando una acción rutinaria (por ejemplo, montar guardia en un almacén de pólvora) debe superar una tirada difícil de neuronas cada hora, o se distraerá.



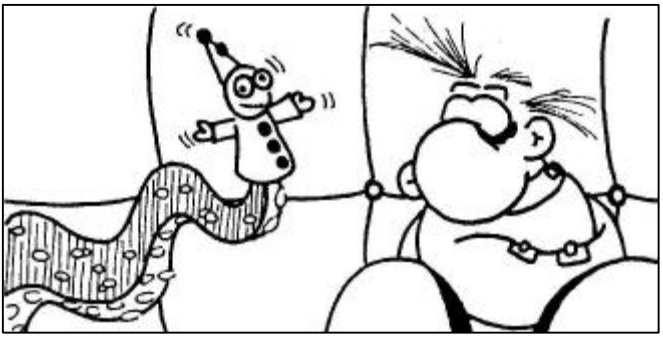
Estigma (1 pts): El narizón tiene algo que no gusta nada a los demás (color, raza, religión, pinta estúpida), y siempre lanza 1D menos de lo normal cuando hace tiradas que impliquen relacionarse con los demás (interrogar, convencer, seducir, etc.), excepto si lo hace con alguien que es como él o con algún amigo íntimo.

Fobia (2 pts): El narizón tiene un miedo atroz a algo o a alguien a su elección. Algunos ejemplos son: la muerte, la oscuridad, los reptiles, el número 13, los enanos, etc. Cuando se vea enfrentado al causante de su fobia, debe superar un chequeo difícil de pánico cada asalto.

Paranoia (2 pts): El narizón está convencido de que se ve envuelto en alguna rocambolesca conspiración internacional. Algunos bellos ejemplos son:

- Unas vainas extraterrestres están suplantando al cuerpo de bomberos...
- Los comunistas están fluorizando el agua potable para hacernos estériles...
- El gobierno manipula los satélites meteorológicos para que siempre llueva el día que lavo mi coche...
- Los enanos se dejan acariciar la cabeza para ganarse nuestra confianza y controlar la economía mundial...

Lamentablemente la única persona que está al corriente de la situación aparte del narizón es... el animador, he, he. Cada vez que el narizón se encuentre



EJEMPLO DE CREACCIÓN DE UN NARIZÓN

6. RESULTADO FINAL

- Hala Joe, listo para el baile.

- ¡Pero yo no quiero tener archienemigos, ni fobias, ni ...!

- Nada , nada. A ver como has quedado.

Nombre:	
Joe Perkins	
(Super Perkins)	
Arquetipo:	
Super	
Atributos y Habilidades	
Combate	**3**
Defensa	1
Disparo	2
Arrojar	1
Músculos	**3**
Atletismo	1
Reflejos	**2**
Sigilo	1
Neuronas	**1**
Agallas	**3**
Callejear	1
Intimidar	1
Carisma	**4**
Comecocos	2
Idioma (eslovaco)	2
Empatía	**2**
Observar	1
Talento (mus)	1
Poderes:	
Volar	2
Tirar rayos	2

(sigue...)

(sigue...)

Coñas y Taras:

Sex-appeal

Archienemigo

Fobia (a los bidets)

Potra	**6**
Pupas	**30**
Pasta	**3000 Md**

NOTA: Hemos supuesto que Joe sacaba un 3 en la tirada de pasta (mira que tenemos mala leche hasta para los ejemplos).

en peligro debe superar un chequeo chungo de neuronas. Si falla, el animador le describirá todo lo que pase a su alrededor desde el punto de vista de su paranoia. Esto puede durar indefinidamente, aunque el animador debe permitir al narizón intentar periódicamente nuevos chequeos para recuperar la normalidad.

QUINTO PASO: COMPLETANDO EL NARIZON

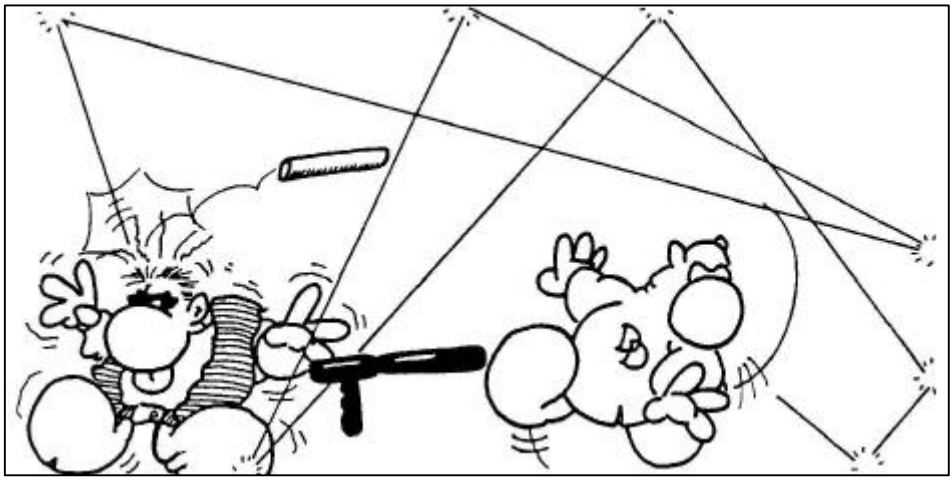
El narizón ya está casi listo; sólo falta calcular las tres "P": potra, pupas y pasta (su función y uso se detallan a lo largo de los capítulos siguientes):

Potra: cada narizón tiene una potra inicial igual a su empatía x3.

Pupas: cada narizón tiene tantas Pupas como sus músculos x10. Las pupas son una medida del daño que uno puede recibir antes de quedar hecho confeti.

Pasta: cada narizón dispone inicialmente de 2D x1000 Megadicks para gastar en material, comprarse un chalet o realizar esas vacaciones que siempre soñó.

Suponemos que a estas alturas ya tienes listo a tu narizón.. entonces ya nos dirás qué leches haces leyendo estas líneas. Anda, haz el favor de pasar al siguiente capítulo si no quieres que te demos un par de capones...



NOTA A LOS NIVELES DE DIFICULTAD

Evidentemente, los números que se indican en cada nivel de dificultad son una guía flexible para el animador, no algo pétreo e inamovible.

Así, por ejemplo, el animador puede decidir que hacer malabarismos con naranjas es una acción chunga, pero que es más chungo hacerlo si estás colgando boca abajo en la cornisa de un quinto piso y por la tanto, asignarle una dificultad de 22 en lugar de 18.

REGLAS

Fanhunter, el juego de rol épico decadente, funciona con un sistema muy sencillo para determinar de forma simple y equilibrada el éxito o el fracaso de las acciones de los narizones. Obviamente el animador tiene la última palabra y puede modificar las reglas a su antojo (se recomienda no revisar la misma regla más de 70 veces en una sesión de juego). Básicamente, el juego se sustenta sobre dos conceptos: chequeos y competiciones.

Chequeos: Cuando un narizón intenta llevar a cabo una acción que no tiene el 100% de posibilidades de salir bien (es decir, que no es automática) debe realizar un chequeo de acuerdo con el siguiente procedimiento:

1. El animador asigna a la acción un nivel de dificultad según la siguiente tabla.

CHUPAO	4
FACIL	8
NORMAL	12
CHUNGO	18
MUYCHUNGO	26
ESTUPIDO	36 o +

¡PELIGRO REGLA OPCIONAL! MODIFICADORES:

El animador puede establecer un modificador positivo o negativo adicional a la dificultad de una acción, si se da alguna circunstancia especial que afecte directamente al narizón en cuestión.
Si el modificador es negativo, el narizón lanza 1D- para intentar realizar la acción y si es positivo, lanza 1D+. Es conveniente pensarlo dos veces antes de aplicar modificadores mayores o menores de +1D, aunque como de costumbre el animador es libre de hacer lo que le pase por las narices.

2. El animador decide qué habilidad es más adecuada para hacer el chequeo.

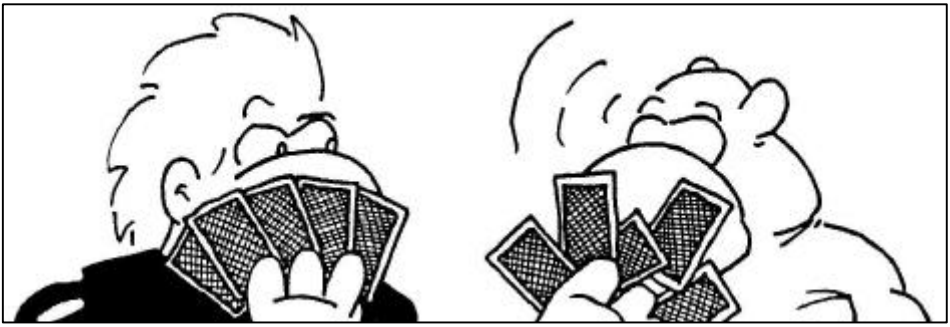
Si ninguna te satisface, se usará un atributo. Si encuentra una habilidad válida pero el narizón no la posee, el intento fallará automáticamente.

3. El jugador cuyo narizón está realizando el chequeo debe lanzar un numero de dados igual a la habilidad o atributo empleados y sumar los resultados obtenidos. Si el total es igual o superior a la dificultad, el intento tiene éxito, si no es así, se ha fallado.

Competiciones: cuando dos o más narizones intentan llevar a cabo la misma acción, o intentan acciones opuestas entre sí, se debe realizar una competición, que se resuelve tal que así:

El animador decide qué atributo o habilidad debe usarse (como en el chequeo), ambos jugadores lanzan los dados y el que saque más puntuación gana. Si se produce un empate, ninguno de los dos consigue su objetivo, aunque podrán volver a intentarlo en el asalto siguiente...

Lo que más diferencia a los héroes de la gente normal como los panaderos o las coristas es su capacidad para salvar el pellejo en cualquier situación. Esta peculiar habilidad tenia que verse reflejada en un juego tan bonito como Fanhunter, pero corríamos el peligro de desequilibrar todo el reglamento, así que solo había dos opciones: fusilar la regla de un juego similar (recurso zafio y vil, que solo utilizan seres invadidos por la ignominia y la bajeza), o crear nosotros mismos una regla nueva, fácil y elegante (recurso inteligente aunque cansado, para que negarlo). Elegimos la primera opción. Lamentable pero cierto.



Así que señoras, señores, tras una exitosa gira mundial por otros juegos de rol bajo nombres como karma, churra o suerte, tenemos el gusto de presentarles a:

LA POTRA

Un narizón puede incrementar las posibilidades de éxito de cualquier chequeo o competición que realice invirtiendo dados de potra. Para ello, debe anunciar antes de hacer la tirada cuántos dados de potra va a utilizar. El número de dados de potra anunciados se suma al atributo, poder, habilidad o lo que sea en cuestión, y ese es el total de dados que se tiran. Los dados de potra gastados se restan de los que le quedaban al narizón y ya está.

Un narizón puede gastarse los dados de potra como quiera, siempre que:

- sea una tirada que deba hacer él. No se pueden "pasar" dados de potra a otros narizones, Nnjs y similares (en el caso de varios narizones trabajando en peña, solo el que realice la tirada podrá invertir dados de potra).

- se tenga al menos nivel 1 en la habilidad, poder o atributo implicado. Un narizón sin el poder de volar se la pegará por mucho que se gaste 15 dados de potra y salte desde el quinto piso agitando los brazos.

- disponga de dados de potra. Un narizón no puede gastar más dados de potra de los que le queden, y si no le quedan ... pues dos piedras. (Aquí no se fía).

EJEMPLO DE CHEQUEO

Joe Perkins, cansado ya de aguantar a papá. decide emanciparse presentándose a un concurso de pastelería que da jugosos premios en metálico. Joe presentará su famoso púdin de membrillo. El animador anuncia para esta acción una dificultad de 14 y que el atributo a usar será reflejos. Joe lanza sus 2D de reflejos y saca 6 y 2. Vuelve a lanzar el dado en el que sacó 6 y sale un 3, que sumado a lo anterior da un total de 11 (6+2+3). Lamentable.

Joe no desespera. Compra un brazo de gitano en la pastelería del barrio e intenta hacer creer al jurado que lo ha hecho con sus manos. El animador asigna a esta acción una dificultad de 16 y decide que la habilidad idónea es comecocos. Joe lanza sus 2D de comecocos y saca 1 y 4. El 1 se descarta, así que el resultado final es 4. Se le cruspen el brazo de gitano y lo hechan a patadas.

REGLAS GILIPUERTAS

LA REGLA DEL 6 Y EL 1:

Durante el juego, cualquier dado en el que se saque un 6, se vuelve a lanzar y el resultado se suma a la puntuación ya obtenida. Si la segunda tirada vuelve a ser de 6, se vuelve a lanzar y a sumar a la puntuación, y así indesinenter, que en latín significa ad nauseam. De forma similar, cualquier tirada de dado en la que se saque un 1, se descarta y no se cuenta en la puntuación obtenida. Esta regla se aplica en todos los chequeos y competiciones que se realicen a lo largo del juego, salvo que se indique lo contrario.

“ Pues para ser un asesino, un comunista y un supervillano es bastante majo..."

Don Depresor

LA REGLA DEL REDONDEO:

A lo largo de todo el juego, cualquier atributo, habilidad, poder, tirada o etcetera que tenga que dividirse o reducirse y no de un numero exacto se redondeará siempre hacia abajo. Si dicha reducción da como resultado un cero, la tirada, chequeo o lo que sea fallará automáticamente.

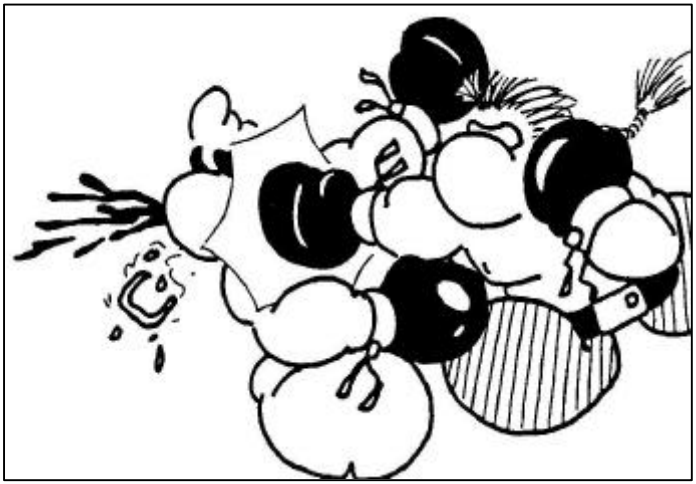
TRABAJANDO EN PEÑA:

Cuando varios narizones intentan hacer algo conjuntamente las probabilidades de éxito aumentan. En este caso, no se hace una tirada por cada jugador que participe, sino una sola tirada usando el siguiente método:

1. El animador, utilizando su sentido común (sobre cuya existencia tenemos serias dudas), indica el numero mínimo o máximo de narizones que pueden colaborar en la acción (por mucha buena voluntad que pongan, 200 personas no son de mucha ayuda cuando intentan enhebrar la misma aguja todas a la vez) y fija la dificultad y la habilidad a utilizar, como ya es habitual.

2. Se elige al narizón que tenga el nivel más alto en dicha habilidad de entre los participantes, y a su habilidad se le suma la mitad del nivel de habilidad de cada otro narizón que colabore.

3. El total resultante es el número de dados que se lanzarán para determinar si la acción tiene o no éxito. Esta tirada la realizará únicamente el narizón que tenía el nivel más alto en la habilidad requerida.



EJEMPLO DE INICIATIVA

Joe Perkins está en el sastre eligiendo el color de los leotardos de su uniforme cuando, de pronto, aparece el malvado supervillano conocido como La Hiena.

Joe tiene reflejos 3, y La Hiena tiene reflejos 4, así que la Hiena actúa primero pero, astutamente, decide aguantar su iniciativa y dejar actuar a Joe primero para ver su reacción, mientras ríe socarronamente.

LAS TORTAS

Las tortas en Fanhunter, el juego de rol épico decadente, son una parte muy importante del mismo, ya que en la mayoría de los casos sus partidas suelen estar protagonizadas por sociópatas y dementes que gustan de este tipo de comportamientos antisociales.

Las tortas se desarrollan en asaltos, cada uno de los cuales representa un periodo corto de tiempo real (entre 1 y 10 segundos, decídelo tú). En un asalto cada narizón puede realizar una sola acción a elegir entre las tres siguientes:

- Tocar el banjo con un pasamontañas puesto del revés.
- Dar un bocado a una pizza sin utilizar las manos.
- Cualquier otra cosa como correr, disparar, golpeara algo o a alguien, lanzar algo, etc. No importa, mientras cada uno lo haga cuando le toque.

INICIATIVAS

El orden en el que se realizan las acciones durante un asalto viene determinado por el atributo de reflejos, de mayor a menor. Si dos narizones tienen los mismos reflejos actúan simultáneamente. Un narizón puede actuar cuando le toque o guardar su iniciativa y actuar más tarde.

En tortas en las que intervenga mucha peña, el animador puede agilizar el juego designando al narizón con reflejos más altos de cada bando como líder. En ese caso todos los narizones de ese bando actuarán con su misma iniciativa.

EJEMPLO DE COMBATE

La Hiena salta al cuello de Joe para dañe una manita de leches. Los reflejos de Joe son 2, así que La Hiena debe sacar 6 o más (2x3) con los 3D de su atributo de combate. Lanza los dados y saca 43+3=10, con lo cual impacta.

Joe intenta parar el golpe y lanza 1D de defensa, obteniendo solo un 3. La Hiena incrusta su puño en el rostro de Joe. La Hiena tiene músculos 3, por lo que causa a Joe 1D de pupa.

Si La Hiena hubiera atacado a Joe con una sartén de batalla (arma larga) en lugar de con sus manos desnudas, la dificultad para impactar hubiera sido 8 en lugar de 6, pero en vez de un solo dado de pupas le hubiera causado 3D por cada sartenazo impactado (1 de la mitad de sus músculos mas 2 de la pupa del arma).

MOVIMIENTO

En un asalto, además de la acción que realice, un narizón puede andar tantos metros como su atributo de reflejos más su habilidad de atletismo o correr hasta el doble de esa distancia, si no hace nada más. Un narizón puede saltar tantos metros como su atributo de reflejos, más 1 si ha tomado carrerilla. Si un narizón intenta correr o saltar más de lo dicho, debe superar un chequeo de atletismo de la dificultad que le parezca mejor al animador.

COMBATE

El combate consiste en golpear a un oponente bien con alguna parte del cuerpo o bien con algún objeto, desde un cuchillo de monte hasta un cartón de leche roto. Para impactar, el atacante debe superar un chequeo de su atributo de combate de una dificultad variable según la destreza del arma con la que atice. Dicha destreza se multiplica por los reflejos del contrincante y el resultado es la dificultad que hay que superar para darle el paellazo. Las destrezas de las armas figuran en el capítulo de equipo, pero las repetimos aquí para facilitar las cosas:

TIPO DE ARMA	DESTREZA
Desarmado o con arma corta	3
Con arma larga	4
Con arma enorme	5

Cuando a uno le impactan en combate, puede intentar bloquear el golpe. Si le han atizado sin armas o con un arma corta puede intentarlo con sus propias manos, pero si ha sido con un arma larga o enorme, necesita a su vez un objeto similar para poder probar (otra arma, una silla, una barra de pan ...).

Para bloquear con éxito, el defensor debe superar un chequeo de defensa de una dificultad igual a la tirada de impacto. Se puede intentar un bloqueo por asalto, o elegir no actuar y a cambio intentar bloquear todos los ataques de combate que se reciban durante ese asalto.

NOQUEANDO A LA GENTE SIN NINGUN REMORDIMIENTO

En combate, es posible dejar inconsciente al adversario de un solo golpe, sin esperar a que caiga debido a las heridas. El atacante debe anunciar esta intención antes de tirar los dados para impactar. El procedimiento es el mismo que en un ataque normal, pero una vez se ha impactado, se deberá realizar una competición entre las pupas del ataque y los músculos del defensor. Si el defensor gana, no se llevará ningún daño y el combate seguirá normalmente, pero si pierde recibirá la mitad de los puntos de pupa y quedará inconsciente durante tantos asaltos como pupa recibida.

EJEMPLO DE NOQUEO

Joe Perkins decide acabar por la vía rápida y anuncia, que intentará dejar inconsciente a la Hiena.

Tras impactar, Joe obtiene un total de 8 en la tirada de pupas. La Hiena lanza sus 3D de músculos y sólo saca un total de 6, así que se lleva 4 pupas y, con una carcajada final cae al suelo inconsciente.

ARTES MARCIALES

Un narizón con esta habilidad puede utilizarla en lugar de su atributo de combate y beneficiarse de ciertas ventajas. Para empezar, si un narizón intenta bloquear un golpe de artes marciales lanzará 1D menos de lo normal, a menos que el tenga también la habilidad de artes marciales a un nivel igual o superior que el atacante, en cuyo caso puede cortar y quemar este párrafo. Además, el nivel de artes marciales se suma a los músculos al calcular cuanta pupa se causa. Evidentemente, para aplicar las ventajas mencionadas hay que combatir con esta habilidad. 0 sea, que si en vez de artes marciales se ataca con combate o maestría, tururut ¿vale?

ATAQUES EN COMBATE

A diferencia del disparo, que sólo se puede realizar una vez por asalto (o dos, si tienes precisión en algún arma), un narizón puede, si quiere, repartir los dados de su atributo de combate o de su habilidad de artes marciales en varios ataques a su elección, que pueden incluso ir dirigidos contra blancos diferentes.

¡PELIGRO REGLA OPCIONAL!

Causas de modificador negativo al disparo:

- Disparar a alguien que está a cubierto.

- Disparar a un blanco pequeño o a una parte específica del cuerpo.

- Disparar mientras saltas, bailas. etc.

Y causas de modificador positivo:

- Haber apuntado en el asalto anterior,

- Usar una mira láser.

- Disparara alguien que está distraído.

MAESTRIA

Un narizón que tenga la habilidad de maestría en el tipo de arma con la que ha combatido en ese asalto puede hacer un ataque extra al final del mismo, cuando todo el mundo haya actuado ya. Para este ataque extra se utiliza la habilidad de maestría en vez del atributo de combate. Si más de un narizón piensa usar su habilidad de combate en el mismo asalto, se procede por orden de reflejos, como en las iniciativas. La única restricción al ataque de maestría es que no se puede repartir en varios ataques.

DISPARO

Por disparo se entiende arrojar algo o disparar con un arma de proyectil, y el procedimiento a seguir es el que se explica a continuación:

1. Primero se debe determinar la distancia en metros a la que se encuentra el blanco y compararla con el alcance del arma. Los alcances de las armas son dos cifras separadas por un guión, y figuran todos en la sección de equipo. Finalmente, se consulta la siguiente tabla, para hallar la dificultad del disparo.

Distancia hasta el blanco	**Dificultad**
Menor que el alcance del arma	Fácil
Dentro del alcance del arma	Normal
Mayor que el alcance del arma	Chungo

2. Para impactar en el blanco, el narizón debe superar un chequeo de su atributo de disparo igual o mayor a la dificultad establecida por la tabla. Obviamente, el animador puede decidir que la dificultad de un disparo sea chupao, si se dispara a bocajarro o a menos de un metro de distancia, y muy chunga o incluso estúpida, si se dispara a una distancia realmente lejana.

EJEMPLO DE DISPARO

Retornemos la acción en la sastrería. La Hiena dejó actuar primero a Joe para ver que hacer y lo que hizo fue sacar su Uzi de la gabardina y vaciar el cargador en las tripas de la Hiena. Joe se encuentra a una distancia menor al alcance del arma, por lo que la dificultad para impactar es fácil, o sea 8.

Joe tira los 2D de su atributo de disparo y saca 5 y 4; la Hiena cae riendo y agarrándose las tripas.

Supongamos que La Hiena intentase esquivar el disparo en lugar de reírse. Antes de que Joe haga su tirada para impactar, La Hiena anuncia su intención de esquivar el disparo. La Hiena tiene una habilidad de esquivar de 3, así que tira los dados y saca 1,2,3: para un total de 5 (el 1 se descarta), así que la dificultad seguiría siendo 8 y el desenlace sería el mismo.

Joe ha disparado en modo automático y la capacidad de fuego de su arma es de 12, así que lanza 12D y obtiene 4 seises, Vuelve a lanzar esos 4D y saca un 6 más, por lo que la Hiena encaja 5 balas en total (41), que no consiguen borrar la sonrisa de su cara.

ARMAS ARROJADIZAS

El alcance de un arma arrojada por un narizón es igual a sus músculos, para la primera cifra, y sus músculos x2 para la segunda. El animador puede establecer una distancia menor si el narizón lanza algo muy pesado, como un piano o una vaca lechera.

Cuando un lanzamiento de arma arrojadiza no acierta en el blanco, pero a uno le interesa saber donde va a ir a parar (por ejemplo si es tu pelota de baseball favorita, una granada de mano que va a explotar o algo por el estilo) se lanza 1 D y se consulta esta pija tabla de desvío:

1-2	Se queda corta 1 D de metros
3	Se desvía hacia la derecha 1 D de metros
4	Se desvía hacia la izquierda 1 D de metros
5-6	Se pasa de largo 1 D de metros

ESQUIVAR

Es una acción automática (no hay que esperara tu turno para hacerla), pero un narizón que la intente no podrá actuar ese asalto (si ya ha actuado, no puede esquivar).

Esquivar es moverse instintivamente para evitar que un proyectil te impacte. Para tener éxito, el esquivante debe hacer un chequeo de defensa mayor que la dificultad que tiene que superar su atacante para impactarle. Si lo consigue, el resultado del chequeo pasará a ser el nuevo número de dificultad para el disparo. Si no, el número de dificultad original se mantendrá. Obviamente, un narizón sin habilidad de defensa no puede intentar esquivar.

"Krom, sabes que no suelo rezarte demasiado, pero mañana al amanecer, 10.000 guerreros atacaran con espadas a un enemigo cinco veces superior armado con ametralladoras.

Mañana les enseñaremos cómo mueren los hombres.

Danos tu bendición ¡¡O VETE AL INFIERNO!!

Paconan el Bárbaro

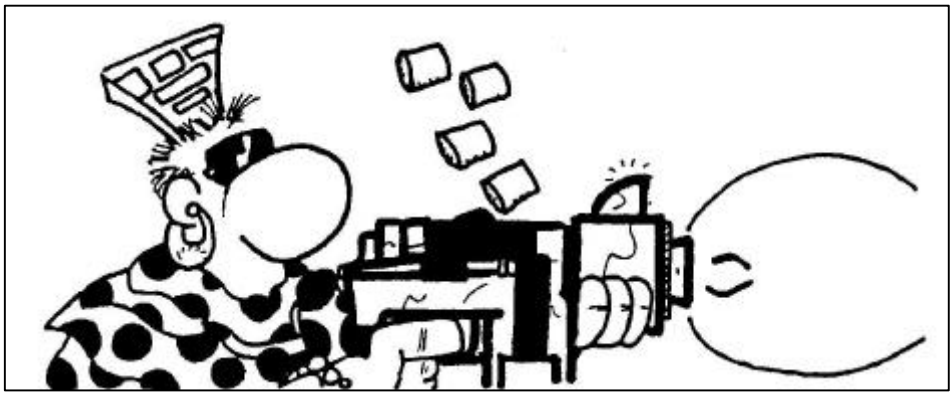
ARMAS AUTOMATICAS

Son aquellas armas capaces de disparar más de un proyectil por asalto. En FH un arma automática puede dispararse de dos maneras; en ráfaga o en automático.

- La ráfaga consiste en disparar tres balas a un mismo blanco. Tras realizar con éxito el chequeo de impacto, el atacante lanza 1D. De 1 a 3 impacta una bala, de 4 a 5 impactan dos balas y con un 6 impactan las tres. Evidentemente la regla del 6 y del 1 no se utiliza en esta tirada.

- El modo automático consiste en disparar toda la capacidad de fuego del arma durante el asalto. Tras impactar, el atacante lanza un numero de dados igual a la capacidad de fuego del arma. Cada resultado de 6 es un impacto en el blanco. En este caso si se utiliza la regla del 6, y todos los dados cuya puntuación sea seis se vuelven a tirar. La operación se va repitiendo (qué alguien lleve la cuenta) hasta que no salgan más 6 o todas las balas disparadas hayan impactado (por mucho que sigas tirando, normalmente las balas solo impactan una vez cada una, excepto la que mató al bueno de JFK).

El modo de fuego automático permite disparar a varios blancos a la vez siempre y cuando la distancia entre cada uno no exceda de un metro. En este caso, la capacidad de fuego del arma se divide a partes iguales (redondeando a gusto del atacante) entre los blancos y se hace un chequeo de impacto por separado para cada uno.



PRECISION

Un narizón que tenga la habilidad de precisión en el tipo de arma con la que ha disparado en ese asalto puede hacer un disparo extra al final del mismo, cuando todo el mundo haya actuado ya. Para este disparo extra se utiliza la habilidad de precisión en vez del atributo de disparo. Si más de un narizón piensa usar su habilidad de precisión en el mismo asalto, se procede por orden de reflejos, como en las iniciativas. La única restricción al tiro de precisión es que no se puede hacer en modo automático.

"¡¡Recordad las Ardenas, recordad Acheron y recordad, cuando ésto termine, a las siete en Cheers. El último paga!!"

Raimon Fonseca

ARMAS DE AREA DE EFECTO

Lanzallamas: un impacto de lanzallamas en el blanco afecta a un área de 2 mts de ancho alrededor suyo, pero si el disparo falla el área de efecto se desvía aleatoriamente hacia la izquierda o la derecha 1D de metros.

Además, cualquier blanco inflamable impactado por un lanzallamas arde y recibe 1 D extra de pupa cada asalto hasta que se extinga de algún modo. Y para postre, un lanzallamas siempre reduce la protección de las armaduras en 1D, excepto si son mixtas (ver el apartado de armaduras).

Escopetas correderas: una escopeta corredera disparada en automático vacía todo su cargador, pero actúa como un arma de área de efecto esparciendo una nube de metralla de 2 mts de ancho difícil de esquivar.

La buena noticia es que cualquier narizón que intente esquivar un disparo de escopeta corredera realizado en modo automático, lanzara 1D menos en su tirada de defensa.

La mala noticia es que como la munición de este arma no tiene apenas penetración, todas las armaduras, doblan su protección contra ella cuando es disparada en automático.

Si un disparo de corredera en modo automático falla, su área de efecto se desvía aleatoriamente hacia la izquierda o la derecha del blanco 1 D de metros, y se puede liar el cristo padre.

Explosivos, granadas y demás parentela: el número de dados de pupa que causan corresponde al epicentro de la explosión. Cada metro más allá de ese epicentro (en cualquier dirección) la pupa se reduce en 2D, hasta llegar a un punto en que ésta sea nula.

¡ATENCION REGLA OPCIONAL! SANGRE

Si un narizón llega a pupas negativas, significa que se esta desangrando. Cada asalto sufrirá 1D de pupas adicionales hasta que el resultado de dicha tirada de pupas sea 0 (o sea, hasta que saque un 1), en cuyo caso dejará de sangrar.

La hemorragia puede colarse antes si alguien con medicina supera un chequeo de dificultad igual a las pupas negativas de la víctima. Esto se puede intentar sólo una vez por asalto.

LA PUPA

En FH el daño que recibe un narizón al ser impactado se le llama pupa, y se calcula lanzando un número de dados que se determina según el tipo de ataque.

PUPA EN COMBATE

En el caso del combate, el número de dados de pupas que se deben lanzar se calcula sumando la mitad de los músculos del atacante, a la pupa que causa el arma empleada (la pupa de las armas figura en el capitulo de equipo). Esto significa que alguien con músculos 1 solo causa las pupas del arma que emplee, y que si golpea a alguien con las manos desnudas no le hará ni un rasguño.

PUPA EN DISPARO

En el caso del disparo, el número de dados de pupas que causa cada arma cuando impacta uno de sus proyectiles se detallan en el capítulo de equipo. Si impacta más de un proyectil a la vez en el mismo blanco, los dados de pupas se lanzan y se aplican sus efectos por separado para cada uno de ellos.

ARMADURAS

Las armaduras protegen al portador de los mamporros, disparos, explosiones y otras demostraciones de mala educación por parte del agresor, pero también son incómodas y hacen que camines como si fueras un mádelman. Así que para empezar, todo quisque que lleve puesta una armadura de cualquier tipo, restará 1D de sus atributos de Combate, Disparo, Reflejos y Músculos, así como de

todas las habilidades relacionadas con ellos. ¿Aun te quedan ganas de ponerte armaduras? Pues hala, no te cortes. Adelante con los faroles...

'Slurp..."

La Gusa

En la descripción de cada armadura figura un código formado por un número y una letra. El número indica la protección de la armadura y se resta del total de pupas que cause el ataque. Si dicho total queda reducido a 0 o menos, la armadura absorbe todo el impacto y el narizón no sufre pupas. En caso contrario, recibe las pupas que excedan la protección de la armadura. La letra indica de qué tipo es la armadura. Si una armadura es atacada por un arma que no es de su tipo, reduce su protección a la mitad. Los distintos tipos de armaduras son:

- Antiguas (A). Corazas, escudos y demás mandangas medievales. Su tipo de armas son todas las de combate, y las de disparo que no sean de fuego.

- Modernas (M). Chalecos antibalas, kevlars y otras coñas paramilitares. Su tipo de armas son todas las de fuego, excepto los lanzallamas.

- Mixtas (X). Armaduras de energía, campos de fuerza y otras tonterías de ciencia-ficción. Son la releche. Protegen contra armas de cualquier tipo.

NOTA: Cuando se resuelve la pupa que causan los ataques sin armas, las armaduras siempre protegen a su nivel normal, sean del tipo que sean.

El daño causado por cualquier tipo de agresión se resta de la pupa del narizón. Cuando la pupa pasa de cero y llega a cifras negativas, éste se encuentra en estado grave, pero aún tiene una posibilidad de seguir dando caña. Cada asalto debe hacer una tirada de músculos y restarle el numero de pupas negativas en que se encuentra; si el resultado final es de 1 o más, consigue mantenerse consciente pero deberá repetir la tirada en el asalto siguiente. Si, por el contrario, el resultado es de 0 o menos, al narizón se le va la olla y queda sin sentido.

Cuando las pupas negativas de un narizón son iguales o superiores a sus pupas originales, este hace kaputt (se muere, vamos).

OTRAS MANERAS GILIPUERTAS DE PALMARLA

AHOGARSE:

¿Y si te arrojan al lago con pesos ataos a los pies? Un narizón solo resiste bajo el agua un numero de asaltos igual a sus músculos x5. Si está peleando o haciendo el indio de alguna forma, cada asalto le cuenta como si fueran dos. Una vez se ha agotado ese tiempo, el narizón empieza a ahogarse, recibiendo 1D de pupas por cada asalto adicional que pase sin tomar aire.

EJEMPLO DE ACCIDENTE

Joe Perkins conduce su Ford Fiesta Pachá por la carretera Barnacity Ponferrada el mismo día que La Hiena ha sacado a pasear a su panzer por la carretera Ponferrada Barnacity. A la altura de Burgos, los dos coinciden, se reconocen, y deciden colisionar.

El animador decide que cada uno reciba 14D de pupas, y tras lanzados y sumados, las pupas resultantes son 62. la protección del Ford es 24. así que, tanto él como Joe se llevan 38 pupas. Por su parte. el panzer tiene protección 48, así que él y la Hiena reciben 14.

Joe pasa el resto del domingo poniéndose pomadas mientras la Hiena sigue con su paseo matinal entre risas de júbilo.

ACCIDENTES:

Contrariamente a lo que los medios de comunicación vienen manifestando, caerse desde gran altura no hace daño a nadie; lo verdaderamente doloroso es impactar contra el suelo. Cada vez que un narizón sufra algún percance que ponga en peligro su integridad física, el animador deberá decidir cuantos dados de pupas recibe, tomando como baremo esta linda tabla:

- Ser atropellado por una bici, chocar contra un puesto de fruta, caerse de la silla. 1 D

- Ser atropellado por una moto, chocar contra una boca de incendios, caerse de la mesa. 3D

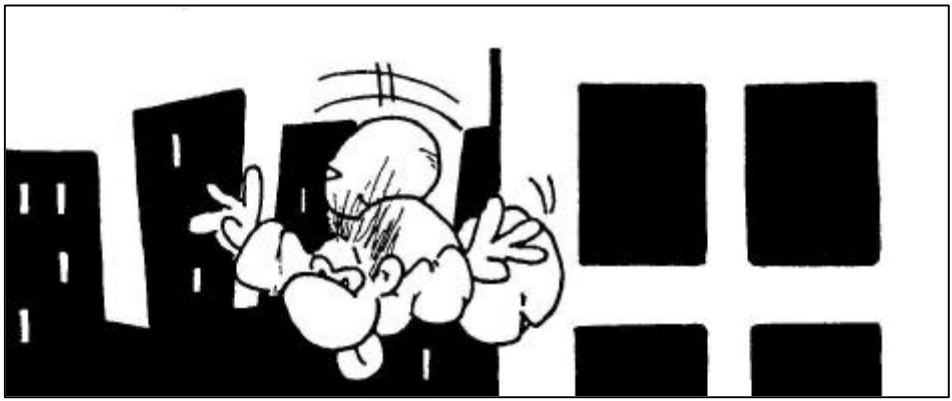
- Ser atropellado por un coche, chocar contra un muro, caerse rodando escaleras abajo. 6D

- Ser atropellado por el transiberiano, chocar contra otro coche que va a toda leche, caerse de un ático. 12D

- Ser atropellado por un boeing 747, chocar contra un boeing 747, caerse de un boeing 747 en pleno vuelo. 24D

- Ser atropellado por un meteorito, chocar contra un misil polaris, caerse encima de una bomba H. 48D

NOTA: En el caso de las colisiones vehiculares, los ocupantes solo recibirán las pupas que excedan la protección del vehículo.



NO HAY DOLOR

“¡Resucita idiota, resucita! ¿Quieres dinero? ¿Es so lo que quieres?",

Dr Herbert Guest

Algunas creencias orientales promueven que el dolor es un estado mental. A pesar de ello nosotros creemos que sigue siendo muy difícil mejorar tu récord de la milla cuando 25 kilos de explosivos te han volado las piernas. En definitiva, las pupas se recuperan tal que así:

Un narizón que acaba de ser herido, pero no está en pupas negativas puede ser atendido por alguien con la habilidad de medicina, si éste realiza una tirada de dicha habilidad superior al número de heridas recibidas por el paciente. En ese caso, el narizón herido recuperará pupas por valor de 1 D.

Un narizón que está herido, pero no se encuentra en pupas negativas, recupera tantas pupas como su atributo de músculos por cada día de reposo. Esta cantidad se multiplica por dos si el narizón recibe atención médica, y se divide a la mitad si decide no reposar y hacer vida normal.

Un narizón que se encuentra en pupas negativas, recupera una pupa por cada día de reposo (o 2 si recibe atención médica). Si decide no reposar y hacer vida normal teniendo pupas negativas, no recuperara nada, pa que se joda.

PUPA MENTAL

En ocasiones, un narizón puede verse enfrentado a situaciones de mucho susto, que le lleven de los terrores. Cuando un narizón sufra una impresión fuerte, que le pueda causar un shock, deberá superar una tirada de su atributo de agallas con un nivel de dificultad establecido por el animador en base al suceso ocurrido como se indica a continuación:

¿Era necesario que te fumigaras a toda la comisaria? La señora de la limpieza se pondrá furiosa"

Starsky Hutch

Fácil Oír aullidos en la noche, ver "El Exorcista en Benidor", etc.

Normal Ver un cadáver mutilado, ser asaltado por una gruesa (doce docenas) de ninfómanas, etc.

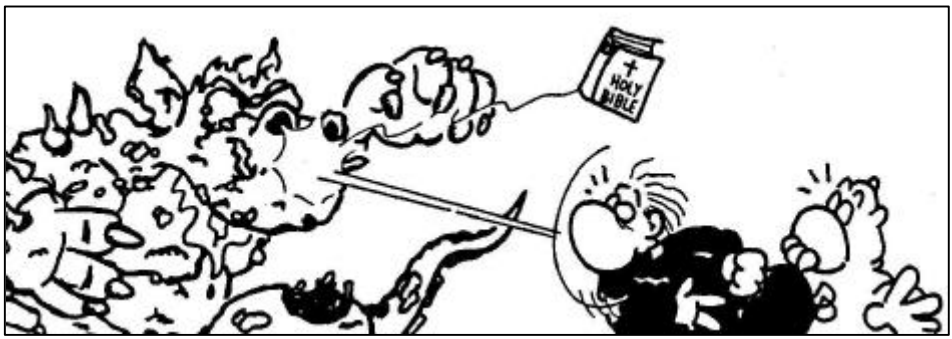
Chungo Ver un vampiro durmiendo, ver como tu abuela es aplastada por una prensa hidráulica, etc.

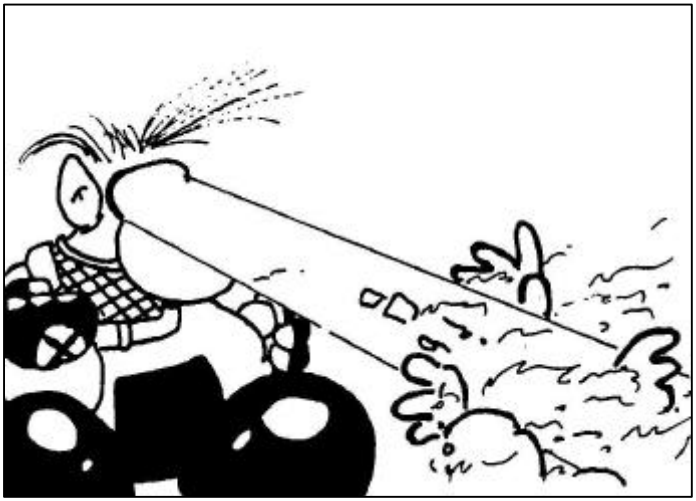
Muy chungo Ver a alguien transformarse en licántropo, ver a un zombi salir de la taza del retrete, etc.

Estúpido Ver aparecer al Demonio, ver como te amputan la pinga, etc.

Si el narizón falla la tirada, la siguiente tabla de pánico le indicará que es lo que le sucede, dependiendo de la diferencia por la que haya metido el remo:

Fallo	Efecto
8 ó menos	**Cagarrinas:** El narizón huye escagarrinado o queda paralizado 1D asaltos, a su elección.
9 a l7	**Histeria:** El narizón, presa del pánico, hará lo que le permita salvar el pellejo más rápidamente (a criterio del animador), aunque tenga que saltar por la ventana, usar a la abuela como parapeto u otras demostraciones de mala educación.
18 ó más	**Catatonia:** El narizón entra en estado de shock durante 1D días, tras los cuales deberá adquirir fobias y/o paranoias de la lista de taras por valor de 1D puntos. Evidentemente, estas fobias y/o paranoias deben estar relacionadas con lo que las ha provocado y los puntos ganados por su adquisición se pierden y no pueden aprovecharse para nada.





"Yo valoro mi pellejo en bastante más de 3.000 MDs, jefe. Puedo encontrarlo por tres, pero capturarlo y matarlo vale 10.000..."

Blake Sploitation

EXPERIENCIA

A medida que un narizón avanza con éxito a través de aventuras cada vez más ridículas, zafias y abstrusas, sus atributos, poderes y habilidades también van mejorando como consecuencia de la experiencia adquirida. Por ello, en Fanhunter existen los puntos de experiencia. Al final de cada partida, el animador debe premiar a los jugadores con un numero de puntos de experiencia que sean equivalentes a los méritos demostrados a lo largo del juego.

En términos generales, un animador debería otorgar entre 3 y 10 puntos de experiencia por narizón al final de cada sesión de juego en la que el rol y la investigación se hayan combinado con otras acciones más mundanas y pedestres (persecuciones, tortas, etc.), o entre 5 y 15 puntos para sesiones de juego en las que la mayor parte de la acción la haya constituido la investigación, la deducción y el rol. En todo caso es conveniente no dar menos de 2 puntos ni más de 20 a un solo jugador en una misma sesión, salvo en demostraciones extremas de incompetencia o sagacidad.

USANDO LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los puntos de experiencia pueden guardarse o irse gastando a medida que el animador te los da, tu mismo. La única restricción al respecto es que no son transferibles; es decir, que no se pueden pasar de un narizón a otro, que esto no es un mercado, hombre...

“Es la pega de ser malo; siempre te tocan los diálogos más ridículos"

Killer Dog

Un jugador puede invertir sus puntos de experiencia de alguna de las siguientes maneras:

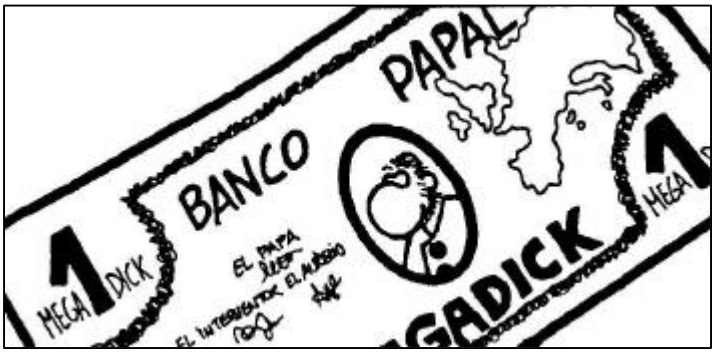
- Para adquirir nuevos dados de potra, pagando 3 puntos por cada dado. Los dados de potra se pueden comprar sin límite, siempre que se tengan puntos suficientes, claro.

- Para aumentar el nivel de un atributo, pagando tantos puntos como el nuevo nivel que se quiere conseguir multiplicado x10. Ningún atributo puede intentar aumentarse más de un nivel de golpe, ni más de una vez entre aventura y aventura.

- Para aumentar un poder, pagando tantos puntos como el nuevo nivel que se quiere conseguir multiplicado x5. Ningún poder, puede intentar aumentarse más de un nivel de golpe, ni más de una vez entre aventura y aventura.

- Para aumentar una habilidad, pagando tantos puntos como el nuevo nivel que se quiere conseguir multiplicado x5. Ninguna habilidad puede intentar aumentarse más de un nivel de golpe, ni más de una vez entre aventura y aventura. Pero ojo, que eso no es todo:

Si se quiere aumentar una habilidad a un nivel superior al de¡ atributo que la controla, o adquirir una habilidad nueva a nivel 1, hay que realizar primero un chequeo chungo del atributo en cuestión. Si se supera se adquiere el nuevo nivel en dicha habilidad sin problemas, pero si se falla, además de no conseguirlo se pierden los puntos invertidos. La vida es dura...



“Por suerte, nunca salgo de casa sin mis quince kilitos de dinamita”

Ridli Scott

PASTA Y EQUIPO

Desde que el abyecto Alejo se hizo con el poder, la única moneda válida en todo el Reino de Dick es el MegaDick (MD). Un MegaDíck se divide en ocho Frolicks (Fr), y su equivalencia aproximada es de unas 100 pelas de hoy en día. Cada Frolick se divide a su vez en doce Pafias (pf). A continuación adjuntamos una tabla de cambio de rápida consulta en caso de duda u obtusez mental:

1 MD (MegaDick) = 8 Fr (Frolicks) = 96 Pf (pafias)

RAREZA

En las listas que vienen a continuación figuran el precio y rareza de cada objeto. Cuando un narizón quiera comprar algo el animador puede hacerle lanzar 1D y comparar el resultado obtenido con la rareza del objeto. Si la tirada es igual o superior no hay problema, pero si es inferior, dicho objeto no está disponible (los porqués y hasta cuando quedan a elección del animador). El animador puede incrementar la rareza de un objeto en puebluchos ignotos de esos donde Napoleon perdió la boina, o reducirla en grandes urbes.

Aquí adjuntamos una coqueta guía de modificadores a la rareza, dependiendo de donde esté uno:

Gran ciudad (varios millones de narizones)	-2
Ciudad mediana (500.000 narizones)	-1
Ciudad pequeña (100.000 narizones)	0
Pueblo (10.000 narizones)	+I
Aldeucha (menos de 1.000 narizones)	+2

¡PELIGRO, REGLA OPCIONL! CAPACIDAD DE CARGA

Antes de lanzarte sobre las listas de equipo como un loco poseso, será mejor que te pares a pensar cuanto peso puedes cargar sin sufrir una hernia.

La capacidad de carga de un narizón es igual a su atributo de músculos mas su habilidad de atletismo, todo ello multiplicado xl0 en kilos. Un narizón puede llevar mas peso que el indicado por su capacidad de carga, pero mientras lo haga todos sus atributos, habilidades y poderes se reducirán en -1.

Ningún narizón puede transportar mas del doble de peso de su capacidad de carga, pero puede levantar o arrastrar tal peso si supera un chequeo de músculos o atletismo de dificultad impuesta por el animador según lo que pese el trasto en cuestión.

Si se intenta transportar, levantar o arrastrar un mismo peso entre varios, se establecerá una capacidad de carga global para todos ellos según el procedimiento indicado en la regla “trabajando en peña”.

LISTAS DE EQUIPO

EQUIPO VARIO			**PVP**	**RAR**
Kit médico, electrónico o mecánico			100 MD	2
Transmisor portátil			150 MD	2
Visor			300 MD	3
Rastreador			1000 MD	3
Generador holográfico			2000 MD	4
Aparato de test Voip-Pamf			4000 MD	4
ARMADURAS				
Coraza (12 A)			600 MD	4
Chaleco antibalas (1'2 M)			900 MD	2
Armadura de energía (12 X)			2500 MD	5
VEHICULOS				
Automóvil			20000 MD	2
Motocicleta			3000 MD	2
Autopropulsor			3000 MD	4
Deslizador			40000 MD	3
Guagua			5000 MD	4
Helicóptero			500000 MD	3
ARMAS DE COMBATE				
Arma	**DES**	**PUPAS**	**PVP**	**RAR**
Armas cortas	3	1	50 MD	2
Armas largas	4	2	150MD	3
Armas enormes	5	3	450MD	4

El significado de los códigos que figuran en las tablas de armas es el siguiente:

DES = Destreza. Indica la manejabilidad de un arma de combate. La destreza se multiplica por los reflejos del defensor y el resultado final indica la dificultad que hay que superar para impactar con dolor.

ALC = Alcance. Distancia en metros a la que llega un arma de disparo. Si se dispara a una distancia menor es más fácil impactar en el blanco, mientras que si se dispara más lejos, la dificultad aumenta.

CAR = Cargador. Indica la cantidad de balas/disparos que incluye cada cargador del arma en cuestión. Una vez todas las balas/disparos del cargador han sido usadas, es necesario recargar el arma.

CAF = Capacidad de fuego. Indica cuantos proyectiles puede disparar el arma durante un asalto. Algunas armas tienen dos cifras; la primera se usa al disparar ráfagas y la segunda al hacerlo en modo automático.

PUP = Pupa. Indica el número de dados de pupas que causa cada impacto del arma en cuestión,

PVP = Precio de venta al público. Indica cuanta pasta cuesta el arma, en MegaDicks.

ARMA	ALC	CAR	CAF	PUP	PVP	RAR
Arco/Ballesta	20-40	0	1	3D	600MD	3
Pistola/Revolver	5-10	8	1	3D	450MD	2
Subfusíl	10-20	30	3/12	2D	600MD	2
Fusil de asalto	30-60	20	3/8	4D	1000MD	2
Escp. corredera	5-10	8	2/8	4D	600MD	2
Lanzallamas	5-10	6	1	5D	2000MD	5
Ametrll. pesada	30-60	100	3/12	5D	3000MD	4
Lanzagranadas	10-20	4	1	8D	800MD	4

¡PUES VOY Y LEATIZO AL PERCHERO!

Cuando se ataca a un objeto inanimado (una puerta, una planta, el cerebro de un jugador de rol) el impacto es automático y sólo hay que calcular cuanta pupa se causa.

Cada objeto tiene unas pupas y una armadura (que siempre es mixta) variables, a determinar por el animador. Si un objeto llega a 0 pupas se escacharra (el coche deja de andar, al botijo se le rompe el pitorro, etc.), pero es que si llega a un número de pupas negativas igual o mayor a sus pupas originales, queda hecho pulpa y no hay quien lo repare.

Algunos objetos inanimados típicos, que el animador puede usar como base para crear otros, son:

- Un jarrón, una cristalera: Armd. 0, Pup. 5.
- Una barra de hielo, un listín telefónico: Armd. 3, Pup 10.
- Un televisor, una puerta normal de madera: Armd. 6, Pup. 20.
- Una moto, un buzón de correos: Armd. 12, Pup 40.
- Un coche, un cristal blindado: Armd. 24, Pup. 60
- Un panzer, el primo de Godzilla que toma Zumosol Armd. 48, Pup. 160

etc, ete, ete...

"La zona está asegurada, todo el mundo abajo. Pasad a infra-rrojos, nenes"

Killer Dog

MUNICIONES	PESO	PVP	RAR
Arco/Ballesta (carcaj de 12)	2 KG	40MD	3
Pistola/Revolver (cargador de 8	0.1 KG	10MD	2
Subfusil (cargador de 30)	0.5 KG	1 OMÍ)	2
Fusil de asalto (cargador de 20)	0.5 KG	15MD	2
Escp. corredera (cargador de 8)	0.5 KG	15MD	2
Lanzallamas (cargador de 6)	15 KG	60MD	5
Ametrll. pesada (cinta de 100)	4 KG	75MD	4

NOTA: En la descripción de cada arma figura su peso ya cargada. El peso que se indica aquí para la munición solo cuenta para cargadores adicionales.

DESCRIPCION DEL EQUIPO

Tras la descripción de cada objeto del equipo hay varios códigos de números y letras separados entre si por una barra. El significado de dichos códigos se detalla al principio de la sección a la que pertenece dicho objeto.

EQUIPO GENERAL

1. Peso / 2. Rareza / 3.PVP.

Kit médico, electrónico o mecánico. Herramientas para chapucillas. El animador puede penalizar a un narizón que intente hacer reparaciones de algún tipo sin contar con el kit adecuado. 3 / 2 / 100.

Transmisor Portátil. Modelo Walkie-talkie o auricular, a elegir. Tiene un alcance de 2 km. y funciona con baterías recargables. 0,5 / 2 / 150.

Visor. Con infrarrojos para ver en la oscuridad. Funciona con baterías recargables que duran hasta que al animador le parezca divertido que se agoten. 0,5 / 3 / 300.

Rastreador. Detecta movimiento a 50 mts de distancia en un arco frontal de 180º mediante microcambios en la densidad del aire (lo decían en una peli). Puede fallar si se usa a través de plomo, radiactividad o similares. 4 / 3 / 1000.

Generador holográfico. Graba imágenes (con sonido) de hasta 2x2 mts y las reproduce en forma de holograma. Si uno no sabe que se trata de un holograma debe superar un chequeo normal de neuronas o creerá que es real. 0,5/4/2000.

Aparato de test Voip-Pamf. Puede saber el estado de ánimo y las intenciones de un narizón que reaccione violentamente a preguntas como ¿sabia que es usted un cretino baboso?. El narizón debe ganar una competición de sus agallas contra las neuronas de la máquina, que son 5, o ésta detectará si el narizón miente, se altera, o sufre desequilibrios mentales o fisiológicos. 25 / 4 / 4000.

ARMADURAS

1. Peso/ 2. Rareza/ 3. Protección/ 4.PV P.

Coraza. Jersey metálico con casco en forma de cafetera que garantiza una visibilidad totalmente nula. Disponible con leotardos a juego. 10 / 4 /A12 / 600.

Chaleco antibalas. Típico de las pelis de polis. Detiene algún que otro balazo, pero hace que parezcas una mazorca gigante con patas. 10 / 2 / M12 / 900.

Armadura de energía. Permite caminar bajo una lluvia de pianos como si tal cosa, pero a los cinco minutos de llevarla ya estas sudando como un buey. 10 / 5 /X12 / 2500.

"Quería disculpare por aquella vez que te confundí con un mapache, y te disparé seis cartuchos"

Don Depresor

VEHICULOS

1.Peso/ 2. Rareza/ 3.Velocidad máx. en km/h/ 4. Protección/ 5. Pupas/ 6. PVP.

Automóvil. Esta categoría se refiere al coche estándar. Para deportivos, papamóviles y rarezas similares, el animador debe aumentar o disminuir el precio proporcionalmente. 1000/2/150/X18/80/20000.

Motocicleta. Cualquier moto con un cubicaje de hasta 500 c/c. Como en el caso de los automóviles, el animador debe modificar el precio si se trata de una vespilla cutre o de una Harley cromada a lo terminator. 150/2/180/X12/40/3000.

Autopropulsor. Mochila con un reactor acoplado, que tanto sirve para volar a lo Rocketeer como para abrir tragaluces a cabezazos, según si se usa fuera o dentro de casa. 20/4/200/X6/20/3000.

"Ya te lo advirtieron los curas: si te la tocas se te pudrirán los sesos."

Starsky Hutch

Deslizador. De aspecto similar a un automóvil, puede tanto circular por el suelo como volar, hasta una altura máxima de 100 metros. 1000/3/300/X18/80/40000.

Guagua. Vehículo volador que parece un cruce entre una moto y un flotador con cabeza de animalito (de hecho, eso es lo que es). 100/4/220/X12/40/5000.

Helicóptero. Mira, si necesitas leer esto para saber lo que es un helicóptero, no estamos seguros de querer tenerte como fan de este juego. Si nos reconoces por la calle, no nos saludes. 2500/3/500/X20/100/500000.

ARMAS DE COMBATE

1 Peso 1 2. Rareza / 3. Destreza / 4. Pupa / 5.PVP.

Armas cortas. Cualquier arma de pequeño tamaño. Machetes, navajas barberas, destornilladores afilados, lo que quieras. 0,5/2/3/1/50.

Armas largas. Desde floretes hasta minipimers de combate, cualquier arma grande que se pueda manejar a una mano entra en esta categoría. 2/3/4/2/150.

Armas enormes. Toda arma que necesite las dos manos para usarse correctamente. Espadones, sierras mecánicas, remos de piragua, etc. 5/4/5/3/450.

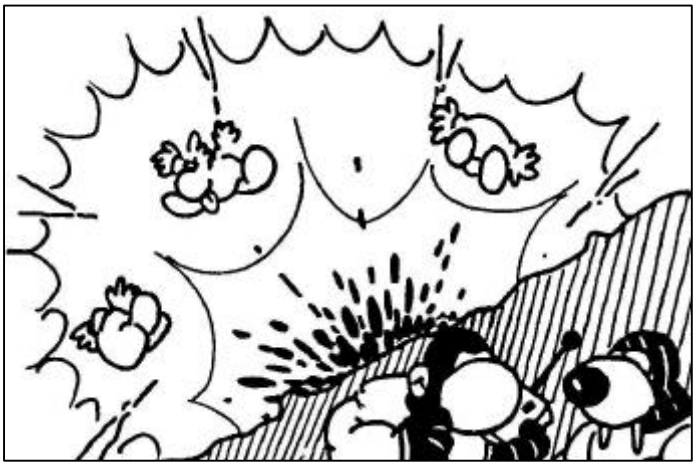
ARMAS DE DISPARO

1.Peso / 2. Rareza / 3. Alcance / 4.CAR / 5. CAF / 6. Pupa / 7.PVP.

Arco/Ballesta. Cacharros para lanzar dardos, flechas, etc. 3/3/20/20/1/3/600

Pistola/Revolver. Lugers, Magnums... Todo al mismo saco. 1,5/2/5/8/1/3/450.

Subfusil. Metralleta ligera tipo Uzi y cosas por el estilo. 4/2/10/30/3-12/2/600.



“¿Suicidarme? ¿Quien me asegura que podré seguir fumando si me suicido? ¿Hay tabaco después de la muerte?”

John Konstantin

Fusil de asalto. M-16seises, AK-47siéteses y similares son los reyes de esta categoría, la favorita de los mercenarios. 5/2/30/20/3-8/4/1000.

Escopeta corredera. Cualquier escopeta o rifle con potencia de fuego suficiente para convertir a un buey en steak tártara, pero que tiene poca penetración. Del siempre fiable trabuco del abuelo al moderno shotgun. 4/2/5/8/2-8/4/600.

Lanzallamas. Una mochila equipada con una manguera que expulsa hidrógeno líquido inflamado. Un solo disparo de este trasto puede dejar a la víctima con el mismo aspecto que la ceniza de un puro. Pese a eso, tiene sus inconvenientes; pesa un copón y consume bastante más que un zippo. 25/5/5/6/1/5/2000.

Ametralladora pesada. Cualquier ametralladora más bestia que un fusil de asalto y que puede usarse con bípode o trípode. Entre los placeres sencillos de la vida, destaca sobremanera coger una de estas en cada mano y vaciar los cargadores contra el techo vociferando locamente. 13/4/30/100/3-12/5/3000.

Lanzagranadas. Bastante bruto, aunque algo peligroso en las distancias cortas, pues la onda expansiva de la explosión puede afectar al usuario. El más popular es el que va acoplado a un fusil de asalto (tipo M-203), aunque también hay modelos independientes. 8/4/10/4/1/8/800.

EXPLOSIVOS Y OTRAS COSAS DE HACER BUM.

1. Peso 12. Rareza 13. Pupa / 4. PVP,

Granadas. Tanto de mano, como para lanzagranadas. 0,3/3/8/20.

Explosivo plástico. Como la plastelina pero en bestia. Funciona con un temporizador electrónico. Las características indicadas aquí son para un kilo de explosivo, y son acumulativas por cada kilo de más. 1/4/10/100.

LA TECNOLOGIA DEL 2008

Los avances más destacables en los principales campos científicos y tecnológicos son:

Transportes:

Proliferación de trastos voladores y establecimiento de compañías de transbordadores espaciales que viajan regularmente a las colonias del sistema solar.

Comunicaciones:

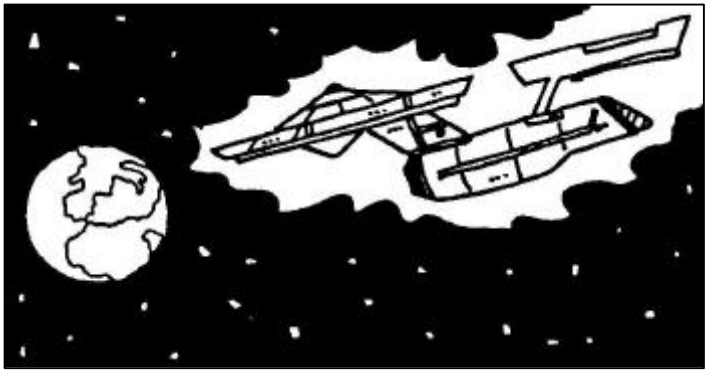
Conversión de la red telefónica mundial en videofonica y desarrollo de un sistema de superconductores de firulillos que permiten la comunicación interplanetaria.

Medicina:

Desarrollo de técnicas de clonación celular que, aunque principalmente se destinan a fines militares (creación de mercenarios clónicos como los tintín macules) también se usan en otros campos como la cirugía o la gastronomía.

Armamento:

La cosa no ha cambiado mucho desde nuestros días. Se trata de armas muy parecidas a las actuales, pero más gordas y que causan agujeros mayores.



EL MUNDO EN EL 2008

LOS UFOS

El 28 de agosto de 1991 la sonda Cumbayá, cuya misión era emitir señales de radio mas allá de nuestro sistema solar con la esperanza de encontrar vida inteligente, obtuvo respuesta. Era un mensaje emitido a muy baja intensidad y que decía: "¿qué?". Al principio se creyó que la sonda estaba captando una distorsión de su propia señal rebotada, pero cuando las cámaras del Cumbayá filmaron un cigarro puro de doscientos metros de largo que se movía a doce mil kilómetros por segundo, los astrónomos coincidieron en que seguramente usaba un combustible que sólo se vende en gasolineras de más allá de Plutón. Rápidamente, se envió una contrarrespuesta: "¿que qué, de qué?". Tres horas después los ufos aceptaban una invitación para comer en la Tierra, e incluso estaban dispuestos a traer ellos el postre.

Los visitantes se presentaron como miembros de la Federación de Planetas Federados (FPF) e invitaban a la tierra a unirse al carro, lo que sucedería al año siguiente. Con este pacto, aparte de un acuerdo de cooperación económica, la tierra se beneficiaba de la avanzada tecnología extraterrestre a cambio de la utilización de los recursos del planeta por parte de la FPF y de descuentos del 15% en la compra de material pornográfico.

EL ESPACIO; LA ULTIMA FRONTERA

La tecnología aerospacial adquirida a la FPF permitió a la ONU enviar una nave a la Luna en 1995, con doce tripulantes dispuestos a fundar la colonia lunar de Tariro

Al principio todo iba de bolas, pero el 12 de abril del 2004 un encargado de la limpieza descubrió a veintitrés polizones mexicanos que se habían colado en una de las naves que abastecían a la colonia y se habían instalado en los conductos del hilo musical.

Los chicanos fueron expulsados al llegar a la Luna, donde consiguieron sobrevivir a base de aguantar la respiración y hacer visitas esporádicas a la colonia para coger aire y víveres. Dos meses mas tarde, hábilmente disfrazados de arbustos, los chicanos asaltaron Tariro por sorpresa y se declararon colonia independiente alegando que, ya que los gringos habían destruido su país (para más información ver el apartado "Las grandes superpotencias"), era justo que ahora les dieran otro sitio para vivir. Consiguieron que se les concediera la soberanía de la Luna y sus aledaños tres años después, tras muchas negociaciones e intentos fallidos de reconquistar Tariro por parte de la ONU. Así nació Neo-Chiuaua, la segunda patria de los mexicanos. En la actualidad, la población de Neo-Chiuaua es superior a los dos millones de narizones, la mayoría de los cuales son inmigrantes mexicanos que llegan en transbordadores de línea desde la Tierra.

La ONU mantiene otra colonia en Marte desde el 2001 y algunas corporaciones han fundado centros de investigación y explotación minera en los satélites Europa, lo y Ganimedes (Júpiter) y Titania (Neptuno). El contrato de los terrestres con la FPF no les permite colonizar fuera de su sistema solar hasta que sean miembros de pleno derecho, dentro de 25 años. No obstante, un terrestre es libre de viajar a cualquier punto de la galaxia, incluidas las colonias de que dispone la FPF en más de 200 planetas (si puede pagarse la pasta que vale el billete y pasa los controles médicos de rigor, claro) o incluso puede alistarse en la armada estelar de la Federación y viajar hasta donde ningún narizón ha llegado antes.

EFEMERIDES

1991. Se contacta con extraterrestres, miembros de la Federación de Planetas Federados, de la que la Tierra entra a formar parte.

1992. Barcelona queda inundada misteriosamente. Se sospecha de Los Malos,

1993. En Francia inventan la clonación celular y abren una fabrica de clones, también llamados Tintín Macutes.

1994. Estalla la revolución en la URSS. La armada soviética culpa a los yanquis y bombardea nuclearmente media docenita de estados.

1995. La ONU envía naves tripuladas a la Luna y Marte para fundar colonias.

1996. Alejo Cuervo, ex librero sociopata, se proclama Papa, funda la religión de Philip K. Dick y se instala con sus tropas en Barcelona (desde entonces Barnacity). Un mes después 60.000 insurgentes le derrocan al vencer a 100.000 de sus soldados en la batalla de Montjuich. Alejo huye.

1997. Juan Krieg usurpa el trono papal, pero al poco tiempo Alejo vuelve de oriente y lo recupera.

(sigue...)

(...sigue)

1998. Comienza la operación Talicual, la conquista de Europa a cargo de Alejo.

1999. Grave epidemia de vampirismo afecta a la villa de Sitges.

2000. La corporación Sputnik Corp. compra los EEUU que promete sacarlos de la bancarrota.

2001. La ONU llega a Marte y funda una ciudad colonia en la Luna.

2002. Comienza el gran incendio de Madrid que aun dura hoy día.

2003. Sputnik Corp. causa un desastre ecológico al intentar defoliar las plantaciones de coca centroamericanas con una plaga de gusanos.

2004. Un grupo de activistas mexicanos arma la marimorena en la Luna, como protesta por la catástrofe provocada por Sputník Corp. en Centroamérica el año anterior.

2005. El continente africano se va a tomar por el saco al estallar seis centrales nucleares.

2006. Los chicanos se hacen con el control de la Luna y la declaran colonia independiente.

2007. Año internacional de la siesta. Nada ocurre.

2008. El presente.

LAS GRANDES SUPERPOTENCIAS

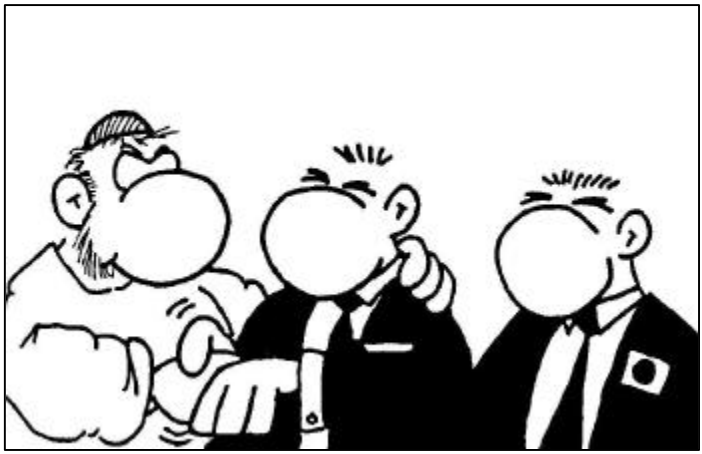
En febrero de 1994 alguien convenció a los campesinos ucranianos de que ganarían más dinero si plantaban bolas de billar en lugar de trigo y cereales. Por supuesto, la cosecha de ese año en la URSS fue un desastre que desembocó en el estallido de la guerra civil. La nación se desintegró en trescientas cuarenta y siete repúblicas, la mayoría de la cuales aún está en guerra con sus vecinas. Todo el territorio es una zona de conflicto constante entre jefecillos locales que hacen de su capa un sayo.

Entonces, una nevada mañana de Agosto, el capitán de la armada soviética Ivan Ramirus descubrió que su hámster era en realidad un espía yanqui maestro del disfraz, el cual le confesó que todo había sido un plan de la CIA para desestabilizar a su país de cara a las olimpiadas. Indignado, Ramirus situó su submarino nuclear en el Cabo de Buena Esperanza y lanzó ciento veinte misiles nucleares sobre los EEUU. Cuando el humo de las explosiones se dispersó, la costa este de los Estados Unidos tenía la misma consistencia que la mayonesa.

El país se sumió en un caos tal que cuando en el 2000 la corporación Sputnik Corp. ofreció al gobierno comprar el país entero (excepto la casa de una familia de enanos muy vivarachos de los suburbios de Detroit) a cambio de reconstruirlo, el entonces presidente Mike Julliani no pudo negarse. Desde que se cerró el trato, la entrada al país está restringida y solo se permite acceder libremente a ciertas zonas. Además, Sputnik Corp. ha instaurado un férreo régimen conservador y puritano que ya ha provocado la muerte por aburrimiento de un 7% de la población, al prohibir cosas como los cómics, las películas de Bruce Willis o los pistachos (ésto ultimo solo en Alabama). No obstante, se ha logrado frenar la crisis galopante que padecía el país, ya que más del 90% de los norteamericanos trabajan ahora para Sputnik Corp. De todos modos, la información que se posee sobre la situación actual en los EEUU es muy vaga y poco fiable, ya que quien la facilita es la propia Sputnik Corp. que mantiene una durísima censura sobre la información que entra y sale del país.

Si Japón, tras el colapso de occidente, aun no ha logrado convertirse en la primera potencia mundial, es porque la mayoría de sus productos están vetados en EEUU y en Europa desde que accedieron al poder Sputnik Corp. y Alejo Cuervo, respectivamente. El noventa por ciento de las patentes registradas desde 1994 son niponas, pero solo pueden venderlas en países subdesarrollados. Junto a ese persisten otros problemas como el stress o la superpoblación, sobre todo en Neo-Tokio, ciudad que en el 2008 tiene más de 74 millones de habitantes y ocupa casi la mitad de la superficie del Japón, (pese a que tuvo que ser reconstruida tras la ultima aparición de Godzilla, que la dejó con el aspecto de una barra de mantequilla pisada por un elefante). No obstante, el nivel de vida japonés es el más alto del planeta.

Asi que el país ganador del concurso de superpotencias mundiales del 2008 es China, que ha hecho del trabajo una religión gracias a su alto volumen de población y a unas leyes que castigan duramente la corrupción y la vagancia. Ahora, aunque la mayoría de los chinos vive igual que antes, el país es rico y sus mayores problemas son los bandoleros que circulan por la frontera con Rusia y la television publica, que adquirió por error un lote de 8.000 peliculas y series españolas y lleva ya tres años programando espantos como "Zampo y yo", "El abuelo tiene un plan" o "Farmacia de guardia".



CORPORACIONES

En el 2000, las corporaciones dominan el cotarro por encima incluso de los gobiernos. Vamos a ver tres chulos ejemplos para que el animador exprima o tome como base para crear las suyas propias, yo que sé:

TRUCUTRU BIOLABS

Corporación gabacha dedicada a la ingeniería genética. En 1993 clonaron un pollo veintiséis veces y, aunque todos los clones aparecían muertos, quedaban muy sabrosos hechos al horno, así que se siguió adelante con el proyecto hasta perfeccionarlo. Hoy día, se forran fabricando tintín macutes, clones humanos desarrollados a partir de células de franchutes famosos como Platini o Louis de Funes, y vendiéndoselos a Alejo.

SPUTNIK CORP.

La mayor corporación existente. De origen chino, controlan la totalidad de los USA y se huele que manipulan soterradamente la mayoría de países sudamericanos. Hasta hace poco eran los más pastosos del planeta sin discusión pero sus acciones empezaron a caer tras el pastel ecológico que liaron en tratar de defoliar las plantaciones de cocaína existentes mediante una plaga de gusanos genéticamente creados para ello.

(sigue...)

(... sigue)

SAKABAO TECHINOLOGIES.

Una de las corporaciones japos más importantes, líder mundial en tecnología. Hacen de todo: microchips, videojuegos, armas atómicas, productos farmacéuticos, mayonesa, osos de peluche, etc. Sus cacharritos se venden en todo el mundo aunque Sputnik Corp. y el Papa Alejo les han prohibido establecerse en los USA y Europa respectivamente, para que no les coman el mercado. Sus empleados curran 36 horas diarias.

LOS DEMAS

En el 2003, Sputnik Corp. intentó acabar con el narcotráfico creando unos gusanos de laboratorio entrenados para destruir las plantaciones de cocaína centroamericanas. Pero lo que hizo la plaga, desoyendo las ordenes implantadas en su código genético, fue defoliar completamente la zona comprendida entre trópico (Colombia) y Monterrey (México), donde fue exterminada con pesticidas. México quedó arrasado y millones de personas se vieron en la miseria (esta fue la causa de la rebelión chicana en la Luna).

Para paliar la catástrofe, Sputnik Corp inició un programa de acogimiento de mexicanos y puso en marcha las lanzaderas "`Lupita" y “Mario Moreno" que transportan a quien lo desea a la colonia lunar de Neo Chiuaua. Pero a finales del 2006, cuando todo parecía olvidado, aparecieron rumores de que la plaga de gusanos seguía activa. No obstante, las informaciones al respecto son confusas. Mientras fuentes de Sputnik aseguran que los gusanos transgénicos están controlados y no han cruzado el río Yuma, algunos inmigrantes chicanos afirman que la plaga sigue avanzando y ha llegado ya al sur de Texas.

En cuanto a América del Sur, pues más o menos como siempre. El nivel de vida es paupérrimo, los gobiernos que antes estaban controlados en la sombra por los EEUU lo están ahora por Sputnik Corp y muchos países solo son campos de batalla para las corporaciones, que intentan hacerse con el control de sus materias primas.

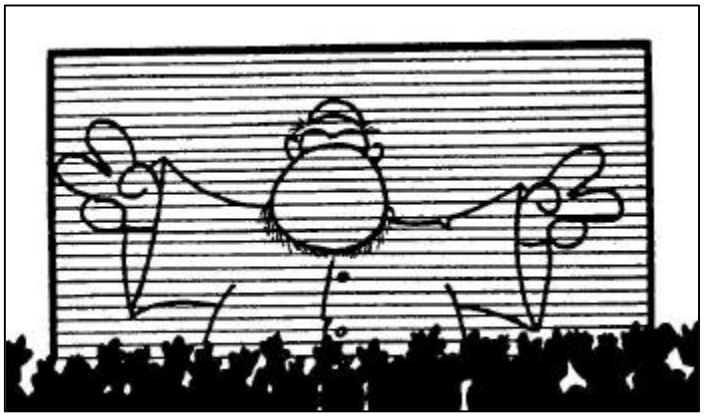
En Africa, debido al bajo coste del terreno edificable y de la mano de obra las centrales nucleares empezaron a proliferar como setas, pero como la mayoría estaban hechas de cartón piedra y otros materiales de similar consistencia, lo que tenía que pasar acabó pasando. En Diciembre del 2005 seis centrales nucleares explotaron en cadena convirtiendo al continente negro en el más brillante de todos. Una tercera parte quedó arrasada y sólo la FPF pudo evitar un desastre mayor al aspirar toda la radiación existente mediante un gigantesco pirulador de fluflos. Aún hoy se registra radiactividad en algunas zonas y son corrientes los nacimientos de mutantes. Pese a detalles como éste, aprovechados por los agoreros de siempre para hacer catastrofismo y crear cizaña, las cosas en Africa apenas han cambiado...

LA EUROPA DE DICK

Mientras tanto, en la vieja Europa tampoco se aburrían. Los gobiernos estaban carcomidos por la corrupción, la comunidad económica europea al borde de la bancarrota, y encima las televisiones no dejaban de reponer “Bonanza" y "Con ocho basta". La situación era insostenible.

Pero de pronto, la noche del 1 de Abril de 1996 Alejo Cuervo, un ex-librero demente que había huido del frenopático donde se hallaba confinado, interfirió la señal de emisión de un satélite de TV. Seiscientos millones de narizones pudieron ver en directo como Alejo dinamitaba el vaticano, fundaba la religión de Philip K. Dick y se autoprociamaba nuevo Papa y soberano de toda Europa, a la que rebautizó como Reino de Dick. Su ejercito se hizo con el control de Barcelona y Alejo fijó su cuartel general en el castillo de Montjuich.

El principal empeño de Alejo fue instaurar la religión de Dick y eliminar cualquier conato de rebeldía proscribiendo cualquier forma de cultura que pudiera incitar a la rebeldía, desviar la atención de la doctrina de Dick o simplemente resultar divertida. Así, siguiendo el ejemplo de los Estados Unidos se consideró "subcultura subversiva y nociva para el espíritu” a las películas de acción, los cómics, los concursos televisivos millonarios, los juegos de rol, los catálogos de lencería fina, etc.



CURIOSIDADES DE LA EUROPA DE DICK

LOS MALOS

Organización paramilitar, terrorista y chunga, de ideología caótica. Su razón de ser es aún desconocida por todo el mundo. Sus móviles tampoco están muy claros, y los rumores sobre la composición de sus miembros hablan de anarquistas, sádicos, pirados. Se les relaciona con importantes misterios sin resolver como la inundación de Bamacity, el incendio de Madrid, o la programaron de películas pomográficas en horario infantil.

S.O.U.F.

En octubre del 2008, salió a la luz uno de los mayores escándalos de a era Dick. Miembros de a resistencia descubrieron que la “Search Organizatión of Unknown Fans" (S.0.U.F.) una institución aparentemente benéfica, era en realidad una tapadera desde la cual fanhunters heridos y fans capturados eran convertidos en Tintín Macutes. La imagen pública del Papa sufrió, un serio revés y este sé vio obligado a conceder amnistías y suavizar algunas leyes para calmar los ánimos.

LAS LEYES DE DICK

Reproducimos aquí las leyes de Dick tal como el Papa Alejo I dice que le fueron transcritas en la montaña de Montjuich por un pequeño hombre verde con antenas y nariz de trompetilla. Alejo siempre ha negado haber catado el Cointreau aquella tarde. Y no quiero oír ni una risa.

I. Amarás a Dick sobre todos los autores.

II. Incluirás al menos seis obras de Dick en tus antologías de ciencia ficción.

III. Santificaras el día del nacimiento de Dick.

IV. Conocerás a fondo la obra de Dick.

V. No leerás textos impuros que aparten tu atención de Dick.

VI. No cometerás actos ofensivos que perturben a Dick.

VII. No falsearas la palabra de Dick.

VIII. No te opondrás a la ley de Dick y seguirás los preceptos de Alejo I, su profeta.

IX. No contaras chistes sobre la calva de Dick.

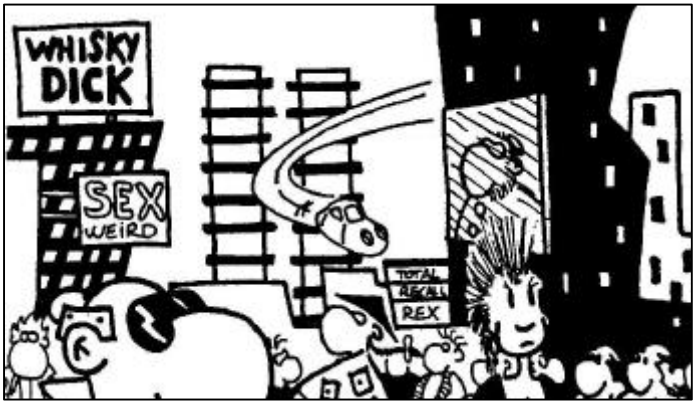
X. No...(rellenar a gusto del animador).

Para asegurarse de que su ley se cumpliera, Alejo presentó en sociedad a su cuerpo de policía de elite, los fanhunters. Estos matones despiadados de métodos crueles y expeditivos, junto con los tintín macutes, mercenarios clónicos que Alejo compra a una corporación francesa, se encargaban de velar por el bienestar del régimen papal y dar caza a los insurgentes. Pero menos de un mes después de la instauración de este nuevo régimen, un contingente rebelde de 60.000 narizones asaltó y tomó el castillo de Montjuich, defendido por más de 100.000 soldados papales, entre fanhunters y tintín macutes. Pese a la victoria rebelde, la batalla se saldó con un 96% de bajas para cada bando y Alejo y su corte consiguieron escapar.

Alejo se ocultó en Persia donde fue detenido por infiel y por barbas y encerrado en una prisión turca. Sus cardenales se sortearon quien sería su sucesor y Juan Krieg ganó tras trucar todas las papeletas. Su mandato fue aún más represivo que el de Alejo y acabó siendo linchado por la turba enfurecida en una de sus apariciones públicas. Poco después Alejo huyó de la prisión turca disfrazado de nutria y recobró el trono papal. Para celebrarlo otorgó varias amnistías y legalizó de nuevo el agua con gas. Luego prosiguió con las ejecuciones de rebeldes por la letra del listín en donde las había dejado Krieg.

En 1998 comenzó la operación Talicual que se prolongaría hasta el 2001. Entre esas dos fechas un numeroso ejército papal derrocaría uno por uno a todos los gobiernos europeos de forma rápida e incruenta. El siguiente paso de Alejo fue anular las constituciones vigentes en los países anexionados y nombrar gobernadores propapales.

Y así llegamos al día de hoy. Los fanhunters y los macutes siguen sembrando el terror en las calles, aunque poco a poco han empezado a aparecer en todo el reino de Dick focos de resistencia al despótico y malvado tirano usurpador. Algunos de estos rebeldes se han hecho muy populares, como el grupo "Los Desesperados", pero la mayoría prefiere actuar en la clandestinidad. Los rebeldes, si bien cuentan con escasos medios, ven engrosar sus filas día a día y ya han causado más de un quebradero de cabeza al ignominioso y vil dictador demente.



BARNACITY

Barnacity es la ciudad donde tiene lugar la mayor parte de la acción de Fanhunter (en el juego y en los cómics), y sirve además como ejemplo del aspecto que presentarán las grandes áreas urbanas en la era de Dick.

EL MISTERIO DE LA SAGRADA FAMILIA

En la sagrada familia, se mantiene abierto un portal dimensional que irradia píchurrina (poderosa energía mística) y por el que desfilan arriba y abajo zombis, demonios, Carlos Pumares y otros seres de ultratumba. Esto es así desde que en 1989 el grupo de supers conocido como la Dumdum Patrol se pegó allí con un bicho de otro plano. Nadie sabe exactamente que pasó, pero parece que una gran explosión los borró a todos del mapa. Los vecinos aseguran que desde entonces por la noche la catedral brilla con una luz rara y las gárgolas de la fachada cobran vida y atacan a los turistas (que susto ¿no?).

Barnacity, capital del reino de Dick, está situada en la costa mediterránea de España, cerca de Francia. Tiene casi seis millones de habitantes y su densidad de población se ha duplicado en los últimos años, lo que ha hecho aumentar en la misma proporción lacras como el paro, la delincuencia o la polución. Su clima es templado con un índice de humedad del copón, sobre todo desde la inundación que sufrió en 1992 tras aparecer en el puerto un iceberg que había sido robado del museo de cosas gordas de Copenhage. El iceberg se descongeló en menos de un mes haciendo subir doce metros el nivel del mar e inundando el casco antiguo de la ciudad. Este suceso nunca fue esclarecido, aunque siempre se ha sospechado del grupo terrorista autodenominado "Los Malos".

GOBIERNO, LEY Y ORDEN

La ciudad esta regida por el gobernador Herminio Leyes, cardenal de Dick y brazo derecho de Alejo Cuervo. Aunque toda la ciudad baila a su son, muchas de las decisiones importantes recaen sobre el papa, que debe aprobar y firmar cualquier ley para que pueda entrar en vigor, aunque ésto al gobernador se la rempampimfla, ya que el muy malandrín imita a la perfección la firma de Alejo (igual que la mayoría de los que le rodean).

LAS GENTES DE BARNACITY

Ya hemos visto que la Barnacity del 2008 es un lugar peligroso donde impera la ley de la mala leche. La gente vive sometida bajo el tiránico yugo papal y los censores de Alejo dinamitan tiendas de comics y cambian el final a las peliculas de Schuarchenneger como si no hubiera dios. No obstante, en muchos aspectos la vida de los Barnacitenses apenas ha cambiado. El Barça sigue perdiendo los domingos, los taxistas tienen la misma mala baba y los transportes públicos funcionan igual de mal (el metro algo peor desde la inundación).

En Barnacity coexisten varios cuerpos de seguridad. De un lado está la policía, los más eficientes y menos represivos. Luego están los tintín macutes, que pese a lo tontos que son y al rechazo popular que provocan forman el grueso de la policía papa¡. También tenemos a los guardias que vigilan el distrito corporativo, capaces de hacerse un instrumento de viento con tus tripas si cruzas el perímetro de seguridad que vigilan (fuera de ese perímetro, como si te da una lipotimia). Y por supuesto están los fanhunters, que solo se encargan de vigilar el cumplimiento de las leyes de Dick y detener a quien las infrinja sin inmiscuirse en los delitos comunes. Su estilo, garrulo pero efectivo, suele ser disparar primero, disparar después y si todavía se mueve alguien, seguir disparando.

LOS DISTRITOS DE BARNACITY

La ciudad esta dividida en cinco distritos muy diferentes entre sí. Estos distritos reciben los nombres de Suburbio, Ensanche, Pedralbes, Corporativo y Revaticano, y su descripción es la siguiente:

Suburbio. La zona inundada. Se compone de edificios ruinosos y semisumergidos. Sólo es posible circular por allí en embarcaciones de poco calado, ya que la profundidad del agua es escasa y el fondo marino parece un potaje gallego por el continuo vertido de residuos. Para postres, no hay gas ni electricidad, la policía brilla por su ausencia y los residentes del barrio no son precisamente el tipo de vecinos que les gusta tener a tus abuelos.

Ensanche. El distrito más grande de Barnacity está al nordeste de la ciudad y es un hervidero de actividad: calles abarrotadas de gente, pantallas gigantes de vídeo emitiendo spots, deslizadores planeando entre los edificios, puestos de comida china, pandilleros asaltando a ancianitas y viceversa, superhéroes patrullando, hologramas proyectando la imagen de Alejo en el cielo...

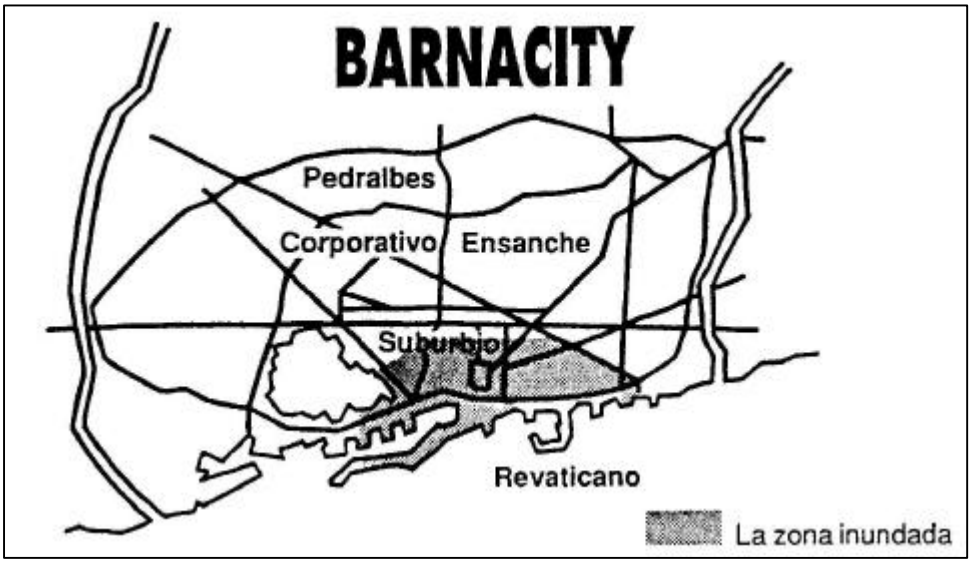
"Se acabo el carbón, nenes."

Ridli Scott

Pedralbes. Está al noroeste de la ciudad. Es una lujosa zona residencial ajardinada y con olor a pino que no tiene nada que ver con el aspecto tétrico y caótico de los suburbios o el ensanche. Aquí viven los pastosos, rodeados de medidas de seguridad para que no entren hippies, gente sin ropa de marca y otros sedimentos sociales.

Corporativo. Está entre el ensanche y Pedralbes, y es algo más pequeño que los demás distritos. Allí tienen su sede las corporaciones con negocios en la ciudad. De día hay bastante jaleo, pero por la noche es un desierto solo poblado por guardias de seguridad con muy mala uva.

Revaticano. Un islote al sureste de la ciudad presidido por las torres Caffre, dos rascacielos gemelos medio inundados en los que viven el papa y su trouppe. En los edificios vecinos hay cuarteles de adiestramiento para fanhunters y una catedral dedicada a Phillip K. Dick. Las medidas de seguridad son demasiado bestias para perder el tiempo detallándolas. Ni se te ocurra entrar, punto pelota.



PERSONAJILLOS DE BARNACITY

JOHN KONSTANTIN

Combate	2
Disparo	3
Músculos	2
Reflejos	2
Neuronas	4
Carisma	5
Agallas	4
Empatía	4

HABILIDADES

Defensa 2, arrojar 2, atletismo 1, nadar 1, sigilo 2 culturilla (parapsicología) 3, medicina 1. mandas 2: idiomas 2, contactos 3, comecocos 3, farolear 2, intimidar 2, observación 3, psicología 4, callejear 3. investigar 3. conducir (vehículos terrestres) 3, conducir (vehículos voladores) 1, talento (fumar por los codos) 3.

COÑAS Y TARAS

Sex-appeal, paranoia (cree que puede hablar con estrellas de rock fallecidas), archienemigo (demasiados para hacer un recuento).

HISTORIA

Investigador paranormal irlandés No existen datos sobre su pasado anteriormente a 1990. Medio mundo quiere verle muerto y el otro medio son mujeres.. Aficiones: Fumar como un carretero y escuchar discos de Marillion con el volumen muy bajo.

RIDLI SCOTT

Combate	5
Disparo	6
Músculos	3
Reflejos	3
Neuronas	2
Carisma	1
Agallas	6
Empatia	2

HABILIDADES

Artes marciales 3, defensa 4. arrojar 3, nadar 3. sigilo 3. medicina 1, manitas 1, intimidar 3, observación 1. comecocos 1, explosivos 3, conducir (vehículos terrestres y aéreos) 3, investigar 1, callejear 1, atletismo 1, maestría (armas cortas y largas) 4, precisión (pistola, subtusil, fusil, lanzagranadas y escopeta corredera) 4.

PODERES

Toque ácido 5

COÑAS Y TARAS

Cruce de cables (cuando insultan a Sigourney Weaver), estigma (es peludo), código de honor (disciplina militar).

HISTORIA

Ex-marine colonial maneja a la perfección todo tipo de armas y es especialista en combate urbano. Cuando unos agentes del gobierno confiscaron y quemaron su colección de cómics, películas de aliens y fotos de Sigourney. Weaver, sufrió una crisis nerviosa que le causó una extraña reacción metabólica. Desde entonces los poros de su piel exudan ácido rnolecular cuando pierde los nervios (Principalmente cuando se insulta a Sigourney Weaver). Milita en el grupo rebelde 'Los Desesperados".

STARSKY HUTCH

Combate	4
Disparo	4
Músculos	3
Reflejos	4
Neuronas	2
Carisma	3
Agallas	4
Empatía	3

HABILIDADES

Artes Marciales 2, defensa 3. arrojar 2, atletismo 2, callejear 3, conducir (vehículos terrestres) 5, nadar 1, sigilo 2. manitas 2, comecocos 2, farolear 3, intimidar 3, observación 2. psicología 1, crimen (abrir cerraduras) 3, investigar 1, precisión (pistola) 3.

HISTORIA

Amigo de la infancia de John.Konstantin. Ex-fanhunter, ex-policia, ex-asesino. Fue expulsado del cuerpo por sus ideas liberales respecto a los cómics y por su indisciplina. Inestable y algo sonado, mantiene asidua corresponderida con otros colegas como Martin Riggs o John McLean

DON DEPRESOR

Combate	3
Disparo	3
Músculos	3
Reflejos	4
Neuronas	2
Carisma	5
Agallas	3
Empatia	5

HABILIDADES

Artes Marciales 1, arrojar 4. correr 1, saltar 1, nadar 1. sigilo 1, manitas 1, comecocos 2, farolear 2, intimidar 2, observación 2, psicología 1, conducir (vehículos terrestres y aéreos) 2. investigar 1, defensa 2, atletismo 1, callejear 1, crimen (abrir cerraduras y carterismo) 2.

PODERES

Radar/sonar 5

COÑAS Y TARAS

Ciego, cenizo

HISTORIA

Antiguo aficionado a los comics y ahora aventurero gafe y pesimista. Cree tener superpoderes desde que le cayó encima una maceta que había acumulado radioactividad debido al accidente de Chernobyl. Quedó ciego y con dos chichones imborrables en su cabeza. Por si fuera poco, Ann Noccenti, su guionista favorita, se casó con un enano. Hundido definitivamente y deprimido de forma salvaje. a partir de ese día se hizo llamar Don Depresor y entró a formar parte del grupo radical rebelde"Los Desesperados". (Ver fichas Belit, Ridli Scott y Milton O'Roke).

BELIT

Combate	4
Disparo	2
Músculos	2
Reflejos	4
Neuronas	3
Carisma	4
Agallas	4
Empatía	3

HABILIDADES

Artes marciales 1, defensa 4, explosivos 1, arrojar 2. nadar 2, sigilo 2, manitas 2, comecocos 2, farolear 1, intimidar 3, observación 3, psicología 3, maestría (armas largas) 4, culturilla (cómics) 3, callejear 1, atletismo 2, crimen (abrir cerraduras) 2, conducir (vehículos terrestres) 3.

HISTORIA

Reina de la costa negra (EL MARESME), y diestra espadachina. A mediados de los noventa regentaba una tienda de cómics en Bamacity, hasta que fue destruida por un cómic bomba enviado por la competencia. En el atentado murió su marido, y poco después un grupo de miembros de las juventudes anticómics deshuesaron a su perrita. Desde entonces milita en el grupo rebelde “Los Desesperados”.

MILTON O’ROKE

Combate	3
Disparo	3
Músculos	4
Reflejos	3
Neuronas	3
Carisma	2
Agallas	5
Empatía	2

HABILIDADES

Artes marciales 4, arrojar 2, nadar 1. sigilo 1, culturilla (cómic books de mutantes) 3, manitas 1, comecocos 1, farolear 2, intimidar 4, observación 2, psicología 2, defensa 3, atletismo 2, callejear 2, investigar 1.

COÑAS Y TARAS

Fobia (a los castillos escoceses), cruce de cables (al ver espectros, muertos vivientes y similares), paranoia (cree tener poderes).

HISTORIA

Alias lobo O'Roke, alias X-Tremo. Editor del fanzine "Plot”, que sufrió un derrame cerebral debido al stress de tener que preparar el segundo número, Se le dió por muerto, pero volvió a la vida en circunstancias desconocidas durante una noche de Valpurgis. Su estancia en el más allá le aflojó algunas tuercas. Ahora cree ser un cazafantasmas de la ONU con una amplia gama de poderes mutantes, de los que evidentemente carece. Es, junto a Belit, Don Depresor y Ridli Scott, miembro fundador del grupo rebelde "Los Desesperados".

MORSA

Combate	3
Disparo	3
Músculos	4
Reflejos	3
Neuronas	2
Carisma	4
Agallas	3
Empatía	2

HABILIDADES

Defensa 2, atletismo 2, callejear 3, idiomas (francés

y esquimal) 2, investigar 1, conducir (vehículos terrestres y aéreos) 3, talento (beber como un cosaco) 4, arrojar 2, nadar 5, sigilo 2, manitas 2, comecocos 2, farolear 2, intimidar 1, observación 1, psicología 1.

HISTORIA

Compañero de armas de Ridli Scott, y amigo de borracheras de Robin Hood. Veterano de Acheron, el Salvador, Hoth, Guadalcanal y Montjuich. Pasó varios meses en una prisión persa, en la celda contigua a la de Alejo hasta que, harto, le ayudó a escapar para poder perderlo de vista. Es jovial y sociable, y su pinta de peluche le da mucho exijo cuando va de ligue. Su vicio: los polos de fresa.

PADRE MERRIN

Combate	2
Disparo	3
Músculo	2
Reflejos	2
Neuronas	4
Agallas	3
Carisma	5
Empatía	4

HABILIDADES

Defensa 1, atletismo 1, callejear 2, conducir (vehículos terrestres) 2, arrojar 2, nadar 1, sigilo 1, culturilla (religión, mitología y leyendas) 4, medicina 3. manitas 2, idiomas (latín) 3, comecocos 4, farolear 2, intimidar 3, observación 2, psicología 5, investigar 2, talento (exorcismos) 4.

COÑAS Y TARAS

Popularidad, sentido común. archienemigo (El Demonio), código de honor (La Iglesia).

HISTORIA

Cura entrenado en demonología de campaña y exorcismos de primer grado, que expulsa demonios golpeándoles con un Biblia firmada por Mike Tysson. Participó en la batalla de la colina de la Hamburguesa en Vietnam. Sueña con el día en que pueda ver arder a Alejo por hereje y mal bicho.

ROBIN HOOD

Combate	3
Disparo	4
Músculos	3
Reflejos	4
Neuronas	3
Carisma	4
Agallas	4
Empatía	3

HABILIDADES

Atletismo 2, defensa 3, precisión (arcos/ballestas) 7, investigar 1, crimen (carterismo, abrir cerraduras) 2, callejear 5, talento (fumar más, arbitrar partidas de rol) 4, arrojar 4, sigilo 2, medicina 1. manitas 1, comecocos 3, farolear 3, intimidar 3, observación 3, psicología 1, culturilla (juegos de rol y wargames) 4.

COÑAS Y TARAS

Sentido desarrollado (vista), amigotes (Su banda de las alcantarillas), archienemigo (Killer Dog)

HISTORIA

Arquero británico descenciente directo del auténtico Robin de Sherwood, que lidera un grupo rebelde y roba juegos de rol a los ricos para dárselos a los pobres. Fuma tanto o más que Konstantin, pero piensa dejarlo. Amigo intimo de Morsa, sus partidas de Paranoia y Ars Mágica son famosas en todo el reino de Dick.

LA GUSA

Combate	2
Disparo	1
Músculos	4
Reflejos	3
Neuronas	1
Carisma	3
Agallas	3
Empatía	1

HABILIDADES

Atletismo 2, defensa 1, callejear 1, talento (comer como si se acabara el mundo) 4. talento (tocar el piano) 1, nadar 1, sigilo 1. comecocos 1. farolear 1, intimidar 3.

HISTORIA

Ser extraterrestre, adorable y cinéfilo. Ex-mascota de Ceis Deribrough, No tiene demasiados problemas, solo le preocupa comer y dormir. El planeta de donde proviene estaba vivo y tuvo que abandonarlo porque un día tuvo un corte de digestión y explotó. Le gusta Nat King Cole.

ALEJO I

Combate	1
Disparo	1
Músculos	2
Reflejos	2
Neuronas	4
Carisma	2
Agallas	3
Empatía	2

HABILIDADES

Atletismo 1, crimen (falsificar documentos) 2, culturilla (Philip K. Dick) 8, culturilla (religión y literatura) 3, callejear 4, idiomas (alemán, latín y japonés) 3, investigar 2, talento (ejercer una dictadura tiránica, despótica y represiva) 5, sigilo 1, comecocos 4. farolear 2, intimidar 6, observación 1, psicología 1.

PODERES

Rayo mental 3, control gravedad 2, telelkinesis 2.

COÑAS Y TARAS

Popularidad, amigotes (la Corte Papal), ausente, paranoia (Cree ser Philip K. Dick), múltiple personalidad (Cuando su mujer le riñe recuerda que no es más que un pobre librero calzonazos).

HISTORIA

Ex-librero demente, que cree estar poseído por el espíritu de Philip K. Dick. Ha sometido a toda Europa a un régimen dictatorial que regenta con mano de hierro, y que ha prohibido los cómics y los juegos de rol. En algunos círculos rebeldes se rumorean ciertas turbiedades no aclaradas acerca de su pasado. Cuando habla con su mujer sufre desdoblamientos de personalidad. Habla cinco idiomas.

KILLER DOG

Combate	4
Disparo	4
Músculos	4
Reflejos	3
Neuronas	4
Carisma	2
Agallas	5
Empatía	3

HABILIDADES

Artes marciales 3, arrojar 3, nadar 2, sigilo 3, medicina 1, manitas 3, comecocos 2, farolear 2, intimidar 5, observación 3, psicología 3, conducir (vehículos terrestres y aéreos) 4, atletismo 2, defensa 3, explosivos 2, talento (estratega) 4, talento (falsificar la firma de Alejo) 2, callejear 4, idiomas (ruso, japonés) 5, culturilla (actos subversivos) 2, investigar 3, maestría (armas cortas) 4, precisión (pistola, subfusil y fusil) 4, talento (poner cara de perro) 9.

COÑAS Y TARAS

Estigma (cara de perro)

HISTORIA

Asesino a sueldo de origen soviético. Una auténtica lumbrera como estratega y un líder nato. Se alistó en los Speiznas a los 17 años y descubrió su vocación: matar y mutilar con dolor. Desde entonces ha trabajado para casi todas las grandes organizaciones criminales del mundo. En la actualidad es el comandante en jefe de los Fanhunters de Alejo 1. Es malo, malo y malo. Pero como todos los grandes malos tiene carisma

FANHUNTERS

Combate	3
Disparo	3
Músculos	3
Reflejos	3
Neuronas	3
Carisma	1
Agallas	4
Empatía	2

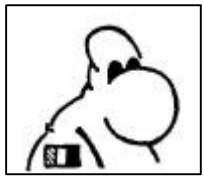
HABILIDADES

Atletismo 1, defensa 2, explosivos 2, callejear 2, investigar 1, conducir (vehículos terrestres y aéreos) 3, artes marciales 1, arrojar 2, nadar 1, sigilo 2, manitas 1, farolear 2, intimidar 4, observación 3, psicología 2, precisión (fusil) 1.

HISTORIA

Soldados de élite de Alejo, que forman el cuerpo de policía antifan. Persiguen y exterminan a los fans radicales con métodos expeditivos, no tienen sentimientos, nunca hacen coña y no comen lasaña

TINTIN MACUTES



Combate	2
Disparo	2
Músculos	2
Reflejos	2
Neuronas	2
Carisma	0
Agallas	6
Empatía	2

HABILIDADES

Atletismo 1, defensa 1, explosivos 1, arrojar 1, nadar 2, sigilo 2, idiomas (francés) 10, intimidar 2, observación 2. psicología 2, conducir (vehículos terrestres y aéreos) 2, investigar 1, callejear 1.

COÑAS Y TARAS

Estigma (invasores gabachos) Fobia (Claustrofobia)

HISTORIA

Tropas de asalto francobelgas. Estúpidos pedazos de carne de cañón clónicos y sin personalidad. Invasores, vamos. Su bajo coste permite fabricarlos en grandes cantidades a partir de miembros marginados de la sociedad. Cuando les disparan sangran mucho.

MEMOMIOS

Combate	2
Disparo	1
Músculos	4
Reflejos	2
Neuronas	2
Carisma	1
Agallas	3
Empata	3

HABILIDADES

Defensa 2, atletismo 2, religión 5, idiomas (todos) 4, callejear 4, farolear 4, talento (poseer a la gente y escupir líquidos viscosos) 4, arrojar 3, sigilo 3, manitas 1, cocemos 4, intimidar 5, observación 3, psicología 5.

PODERES

Control mental 3, regeneración 4, invulnerable al fuego.

COÑAS Y TARAS

Amigotes (Su Legión), estigma (cuernos, escamas y mala reputación), fobia (parafernalia religiosa), archienemigo (El Padre Merrin).

HISTORIA

Seres de otro plano de existencia, que de vez en cuando vienen a nuestra dimensión a poseer a la gente y dar la brasa. Cuando son expulsados siempre se cagan en todo y prometen que volverán con más, que ellos son legión, pero ni caso.

LIQUIDEITOR

Combate	5
Disparo	5
Músculos	5
Reflejos	5
Neuronas	2
Carisma	2
Agallas	10
Empatía	2

HABILIDADES

Defensa 4, arrojar 4, atletismo 4, sigilo 2, investigar 2, comecocos 2, callejear 5, observar 2, maestría (todas) 5, explosivos 3, precisión (todas) 5, nadar 2, manitas 2, conducir (todo) 5, culturilla (historia) 5, intimidar 5, idiomas (todos) 5, psicología 5.

PODERES

Armadura 6, autonomía (total), sonar/radar 2, resistencia al calor y al frío 5.

COÑAS Y TARAS

Memoria fotográfica, archienemigo (liquideitor malo), código de honor (cumplir su misión), estigma (poco tacto).

HISTORIA

Cyborg de combate enviado desde el futuro para proteger a John Konstantin y evitar que lo llenen de plomo, pues parece que llegará a convertirse en un líder carismático de la rebelión. El cyborg ha intentado adoptar las costumbres del 2008 para pasar desapercibido, pero su chip de memoria ha quedado dañado con el viaje así que ahora se pasea por Barnacity vestido de folklórica, creyendo que en realidad lleva un uniforme de camuflaje urbano.

DRACULA

Combate	4
Disparo	1
Músculos	5
Reflejos	4
Neuronas	5
Carisma	4
Agallas	4
Empatía	5

HABILIDADES

Defensa 3, atletismo 4, sigilo 5, investigar 3. callejear 3, comecocos 3, observar 3, montar (caballo) 3, medicina 4, culturilla (de todo un mucho) 4, intimidar 4, farolear 4. idiomas (la mayoría) 4, psicología 4, talentos (tocar el órgano) 3, morir cutremente 7.

PODERES

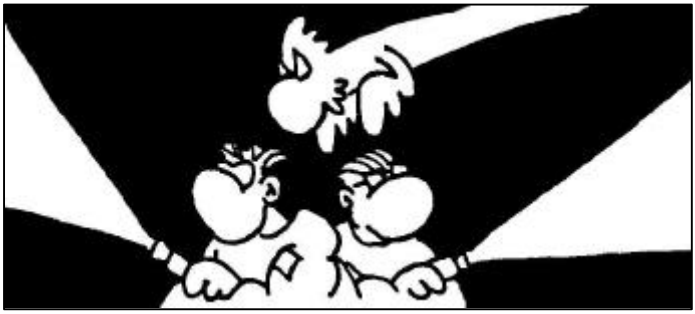
Regeneración 5, resistencia (al calor y al frío) 5, supermovimiento (vuelo) 4, trepar muros 4, multi-formidad (lobo, murciélago, ratas, niebla) 4, control mental 6, sonar/radar 5.

COÑAS Y TARAS

Amigotes (vampiros), empatía animal, sex appeal, archienemigo (Merrin), fobia (al agua y al sol).

HISTORIA

El famoso vampiro transilvano cambió su castillo de los Cárpatos por un chaletito en Sitges intentando pasar desapercibido del acoso papal, pero fue desenmascarado y aniquilado por el padre Merrin con la ayuda del Killer Dog y Los Desesperados. No obstante hay quien asegura que se trataba de un doble y que el verdadero conde Drácula está oculto en una cueva de las costas del Garral esperando recuperarse de sus heridas para volver a sembrar el terror y el mal rollo por el mundo.



AHORA EN SERIO

Las dos aventuras que siguen a continuación, sirven perfectamente como introducción para una campaña de Fan-hunter (o como colofón, según como acaben). Ambas se pueden jugar en una o dos sesiones y han sido pensadas para un grupo de tres a seis narizones novatillos. Evidentemente, pese a que aquí figuran en orden de dificultad creciente, el animador puede arbitrarlas en el orden que le de más rabia. Hala, a disfrutar...

LAS AVENTURAS

Lo que viene a continuación es la guinda del pastel, la prueba definitiva de que este juego es una estafa burda, abyecta y vil. A primera vista pueden parecer simples aventuras, pero tras esa fachada se esconde una oda a la vagancia y el despropósito. Avisaos estáis.

AVENTURA 1: NARIZONES EN LA SOMBRA

Los narizones son contactados por un importante ejecutivo de la empresa TRUCUTRU BIOLABS para realizar una sencilla misión. Se trata de atrapar, y si es necesario eliminar, a una criatura mutante que ha escapado de su laboratorio, ocultándose en el alcantarillado público. Todos los bichos experimentados llevan implantado un localizador, así que no les costará dar con él.

Dada la peligrosidad del bicharraco en cuestión, TRUCLITRU BIOLABS tiene bastante prisa en atraparlo, antes de que pueda causar daño a alguien, así que toda la información que los narizones quieran conocer sobre el bicho se la tendrán que pedir a él. No hay tiempo para más. El trabajo debe llevarse a cabo esa misma noche. Si aceptan, recibirán cada uno 500 Megadicks ahora y 1500 más cuando lo atrapen. El tipo les dirá que el bicho no es importante para su compañía, por lo que si lo creen necesario pueden acabar con él. La única condición es que deben usar uniformes y material experimental de TRUCUTRU BIOLABS, que quiere aprovechar la misión para probar el funcionamiento de varios aparatos de su rama de armamento. ¿Qué?, ¿Aceptan?, pues vale.

El equipo experimental para cada narizón se compone de unas gafa infrarrojas, un detector de movimiento, un uniforme fosforescente, un fusil de asalto y un aparato para detectar la señal del localizador que el bicho lleva implantado.

LAS RATAS

Las ratas de las cloacas dan mucho asco y siempre salen de marcha en grupos numerosos. Las características que figuran aquí son para una peña de 15 a 20 ratas. En combate se las trata como si fueran un solo bicho. Cuando el grupo de ratas sufra las pupas indicadas, se darán a la fuga. Las ratas hacen un ataque cada asalto y causan 1D de pupas.

Combate	2
Reflejos	2
Pupas	30

Tal vez los narizones no lo sepan, pero TRUCUTRU BIOLABS es una compañía de investigación genética que colabora con el gobierno de Papa Alejo. Su último proyecto consistía en desarrollar un sistema para fabricar macutes más potentes en combate, sin encarecer sus costes de producción. El experimento fue un fracaso. Los macutes se volvían mutantes incontrolables, desobedecían las órdenes y se atacaban entre ellos.

TRUCUTRU BIOLABS canceló el proyecto y mató a todos los especímenes inyectándoles una dosis de veneno para elefantes, tras lo cual los arrojó a las cloacas. Hace dos semanas, cinco miembros del personal de limpieza de fosas sépticas de TB, fueron encontrados horriblemente despedazados junto a una entrada al alcantarillado público. TB decidió enviar un equipo de investigación fuertemente armado y, el único superviviente que regresó les habló de un horrible monstruo serpentiforme, blanco y con acento francés...

TB no tiene ningún interés en que los narizones salgan vivos de las alcantarillas, y vayan por allí hablando de tintín macutes mutantes, espantando a la población y manchando la reputación de Alejo, pintándolo como una especie de Dr. Frankenstein.

Por ello, el equipo que les han facilitado es ligeramente defectuoso y dejará de funcionar tras dos horas (el tiempo que los técnicos e TB estiman necesario para localizar al bicho y matarlo), dejando a los narizones cubiertos de mierda hasta las cejas. Y por si acaso no fuera suficiente, también enviarán a una patrulla de Fanhunters para exterminarles ¿Lindo, no?.

EL MACUTE DEGENERADO

Debido a los experimentos que se le practicaron, este macute adquirió ciertos poderes que le convirtieron en una bestia parda:

Combate	5
Disparo	2
Músculos	6
Reflejos	6
Pupas	60
Potra	2D

Poder: Regeneración

El macute ha crecido a lo alto (mide 2,2 mts) y a lo largo, es serpentiforme, pero conserva su cabeza de macute, (mide de cabeza a cola unos 5 mts). Está cubierto de escamas y costras, balbucea en francés y da mucho susto.

LAS ALCANTARILLAS

El sistema de alcantarillado de Barnacity deja mucho que desear; es caótico, estrecho, húmedo y sucio. El animador debe transmitir a los narizones una sensación general de desasosiego, claustrofobia y chunguez. Los encuentros que pueden tenerse en las alcantarillas vienen determinados por la siguiente tabla:

2	El macute degenerado
3-4	Ratas (un grupo de 15 a 20)
5-6	Fanhunters (4-8 de ellos)
7-9	No encuentro
10	Equipo mantenimiento
11	Fans de la resistencia
12	Salida al exterior

Repetir la tirada cada media hora, restando 1 acumulativamente.

DESENLACE Y CONSEJOS

No dejes que los narizones acaben con el macute, haz que huya cuando esté muy malherido. En cuanto a los Fanhunters, deja a uno moribundo para que pueda explicarles todo el pastel antes de pringar, como en las películas. Si te sientes cruel, puedes incluir inundaciones, desprendimientos y otras mezquindades. Si son tan machos que acaban con todo, permíteles encontrar una salida desbloqueada tras vagar durante algunas horas y pringarse bien pringados. TB puede ser un buen adversario para futuras aventuras.

Experiencia

Dales a cada uno de 5 a 10 puntitos en función de lo que hayan molado y hala, todos a dormir. Si tienes el día magnánimo, hasta puedes darle 5 puntos extras al narizón que se haya cargado al macute mutante. Veras que bien quedas.

PA HABERNOS MATAO ...

En lo referente al accidente, recomendamos el siguiente procedimiento: Lanza 3D, ignora los resultados y anuncia que el autocar patina en una curva y cae rodando barranco abajo. Cada Nj se llevará 3D de pupas (la mitad, si supera un chequeo muy chungo de reflejos). Lo que les pase a los Nnis es cuestión tuya, aunque convendría que no palmara ninguno.

AVENTURA 2: TERROR IN THE CAMPIÑA

Aprovechando un puente de fin de semana, la resistencia ha organizado una excursión de jubilados a San Menemene del monte, bello pueblillo a 90 kilómetros de Barnacity. Los Njs serán asignados como cuerpo de protección, ya que el único miembro de la expedición que aún no está en edad de cobrar el retiro es el conductor del autocar. La salida esta prevista para el viernes por la tarde y el regreso, dios mediante, para el lunes por la noche.

1. ¡QUE BUENOS SON LOS DE LA RESISTENCIA, QUE BUENOS SON QUE NOS LLEVAN DESCURSION..!

El animador debe describir el viaje hasta San Menemene como la típica excursión dominguera. Pelis italianas de serie B en el vídeo del autocar, los de atrás cantando “para ser conductor de primera, acelera, acelera...”, el abuelo Julián dando la brasa porque quiere ir a mear y una larga lista de etcéteras. La ruta se iniciará saliendo de Barnacity por la autopista y tomando la comarcal 12 hasta San Menemene. En total, unas dos horas, que pueden ser más, ya que el tiempo amenaza lluvia. Y en efecto, al poco de partir empezará a tronar y a caer agua a mogollon, y poco a poco la comarcal 12 (ya de por sí un camino de cabras), se convertirá en un lodazal. El conductor anunciará que en tales circunstancias no alcanzarán San Menemene antes de que anochezca.

Llegados más o menos a este punto, es necesario que el autocar se la pegue. El cómo y el cuándo no importan, el caso es que quede hecho cisco. A unos doscientos metros del siniestro (que bien escribo) se verán luces de casas. Supongo que no hace falta recalcar que los narizones DEBEN ir a pedir ayuda.

Y cual no será la sorpresa que se llevaran nuestros protagonistas cuando vean que han llegado ni más ni menos que a San Menemene. Según los cálculos del conductor aun quedaba una hora de camino, pero ¿a quien le preocupa ahora eso? Los del pueblo atenderán a los heridos en la botica y alojarán a toda la expedición en el hotelito del pueblo sin cobrarles un duro, pa que vean. Y hala, todos a dormir que mañana hay que madrugar. La noche transcurrirá con tranquilidad, pero a la mañana siguiente...

2. ¿QUIÉN PUEDE MATAR A UN VIEJO?

Los Njs serán despertados a las siete de la mañana. Seis abueletes han desaparecido. Ni rastro de ellos, aunque su equipaje está intacto (excepto los pijamas), Nadie en el hotel parece haber visto nada. Los Njs tienen toda la

mañana para buscarlos, mientras el resto de abuelos aprovecha la lluvia del día anterior para salir a buscar caracoles. Si preguntan en el pueblo la gente negará haber visto nada y estarán demasiado ocupados para ayudarles. Si los Njs superan un chequeo normal de empatía, se percataran de que en este pueblo parecen no conocer las delicias del agua y el jabón, porque la mayoría huelen que alimentan.

Hacia las diez de la mañana, se oirá follón que proviene del cementerio del pueblo. Cuando los Njs lleguen, encontraran un corrillo de gente alrededor de los cadáveres de los yayos desaparecidos (si van al cementerio antes de las diez los descubrirán ellos mismos). Si alguien supera un chequeo normal de medicina podrá situar la hora de la muerte entre las tres y las cinco de la madrugada.

SAN MENEMENE DEL MONTE

San Menemene es un típico pueblo de montaña, con unos seiscientos habitantes, que el mayor avance tecnológico que conocen es el arado de bueyes. Por supuesto que en San Menemene hay alcalde. campo de futbol, tienda de ultramarinos, botica, tasca, pero para de contar. Ni vídeo club, ni hamburgueserías ni sex shop ni nada que se le parezca.

3. ESTAS COSAS PASAN POR HACER EL INDIO

Hace cincuenta años, el jefe indio Tomás Hawk ganó un viaje por Europa para él y su tribu en un concurso de imitaciones. El autocar en el que viajaban sufrió un accidente cuando iban por Cataluña, en una zona de emanación de pichurrina (energía mística que se explica en algún lugar del reglamento). Tomás Hawk y los suyos perecieron y, fieles a la tradición de su tribu, fueron enterrados en el lugar de su muerte. Las propiedades mágicas de la pichurrina convirtieron al cementerio indio en un portal dimensional que permanece cerrado todo el año, excepto el día del aniversario del accidente. Ese día, se abre durante veinticuatro horas y engulle a todos los que pasan por allí. En su interior habita un memomio que ha zombificado a los cadáveres allí enterrados y se carga a los pobres desgraciados que cruzan el portal (como los tarugos de los Njs), afiliándolos también a su club de zombis (por eso los del pueblo huelen mal).

IDEAS PARA MUERTES CHULAS

Es mejor que las muertes de los abuelos estén trabajadas barrocarnente, y a tal efecto recomendamos al animador el visionado de diversas joyas del cine de terror de sede B, de las que se pueden extraer bonitos ejemplos como éstos:

- Colgar a la víctima por los pies, vendarse los ojos y darle de cazos con una garrota, como cuando se juega a romper la piñata...

- Meter a la víctima en un barril, clavar clavos por todos lados y bala, a rodar montaña abajo...

- Encerrar a la víctima en un armario y aspirar todo el aire que quede dentro con una cañita, para que se asfixie...

Este año, para divertirse un poco el hombre, ha creado una ilusión que hace que toda la zona parezca un pueblo y los zombis tengan el aspecto de y actúen como rollizos aldeanos. Su intención es jugar con sus víctimas y, cuando se canse, hacer embutidos con ellas.

4. YO DESAYUNE CON UN ZOMBI

Así pues, el plan para el resto del día será más o menos el siguiente: Los abuelos irán cascando cruel y despiadadamente, a un ritmo aproximado de tres por hora. Teniendo en cuenta que están todos desperdigados por la zona, buscando caracoles, paseando y cosas así, no debe haber dificultad para írselos cargando de modo que los Njs solo lleguen a tiempo de encontrar los cadáveres. Evidentemente, también encontrarán algunas pistas con las que resolver el misterio o, en el peor de los casos, pasar el rato. Dichas pistas se detallan a continuación y deberían ir siendo reveladas en el mismo orden en el que aparecen aquí:

- Sí se inspecciona el cadáver de alguna víctima y se supera un chequeo chungo de medicina, se averiguará que esta fue asesinada por varias personas que se valieron de armas de todo tipo; desde cuchillos de carnicero hasta garrotes, flechas indias, la enciclopedia británica, etc. Una autopsia más sería solo revelará que lo último que comieron fueron torrijas...

- Los Njs verán pasar por delante de sus narices a alguno de los abuelos que asesinados, paseando por ahí, tan pancho (por ejemplo, entrando en la tasca y pidiendo café y melindros). Si intentan hablarle pasará de ellos, pero si le mosquean acabará por atacarles. Lo bueno es que los aldeanos no harán el menor caso. Al contrario, encontrarán la situación de lo más normal.

- Ante los estupefactos ojos de los Njs una docena de aldeanos asesinarán a un yayo en plena calle. Los narizones jugadores verán la escena desde donde no puedan ser descubiertos ni puedan hacer nada por ayudar a ningún bando. Si de todas formas algún gilipuertas insiste en abalanzarse sobre los malos berreando, soltando baba y malgastando munición, no te cortes...

- Ahora que están atascados, échales a Filomeno. Filomeno es un tío barbudo y harapiento que se acercará saltando entre los matojos. Una vez presentados y suponiendo que haga buenas migas con ellos antes de que ellos lo hagan migas a él, les repetirá la historia del punto tres (lo de los indios, el memomio y toda la pesca). ¿Qué como lo sabe? Porque él es el único superviviente de la excursión que cruzó el portal dimensional el año pasado. Se ha pasado aquí un año disfrazado de zombi para no ser reconocido y ha descubierto el pastel mientras esperaba a que el portal se volviera a abrir para escapar. Les advertirá que deben apresurarse a cruzarlo, porque pasadas las doce de la noche se cerrará durante otro año más. El problema es que el portal cambia de sitio a medida que avanza el día, así que primero hay que encontrarlo.

SECUNDARIOS Y FIGURAUTES

Abuelos

Veteranos de la resistencia, cuya unica función en esta historia es entorpecer las investigaciones e ir siendo asesinados, cosa bastante fácil de conseguir si tenemos en cuenta que el alevín del grupo cuenta setenta primaveras

Filomeno

Chalado con pinta cavernaria. Lleva un año entero comiendo filete de zombí ("es un poco correoso, pero el secreto está en la salsa" según él). Esta experiencia, lejos de enriquecerle como persona, le ha dejado más loco que a una chota, por lo que probablemente el medio de comunicación imperante en su primera toma de contacto con los Njs sean los garrotazos. Pese a estos brotes de comportamiento esquizoide, Filomeno es buen chaval y ayudará al grupo en lo que haga falta.

5. PERDONE, ¿HAY ALGUN PORTAL DIMENSIONAL POR AQUI CERCA?

A estas alturas, todo el pueblo estará buscando a los Njs y a los abuelos que aun vivan, registrando la zona palmo a palmo. Como ya no hay nada que esconder, los aldeanos se mostrarán a partir de ahora con su aspecto normal de zombis, que da más susto. Los Njs pueden cruzar el portal y volver a la seguridad y confort del mundo real en cualquier momento, pero estaría bien crear antes un clímax, así que mejor que no lo encuentren hasta bien entrada la noche. Algunas sugerencias son:

- Los Njs, asediado por los zombis, se refugian en una casa solitaria en medio del campo. Allí se libra una batalla campal entre los zombis que intentan entrar en la casa y los Njs que tratan de impedirlo. Cuando todo parezca perdido algún Nj abrirá el armario, la nevera o la puerta del sótano para esconderse y verá que el portal está ahí dentro.

LOS VILLANOS

Zombis

Muertos vivientes con la inteligencia y capacidad de decisión de un boniato de tamaño medio. Actúan en grupos y se caracterizan por su voraz apetito, su poca predisposición al diálogo y la escasa aptitud de su asesor de imagen.

Combate	3D
Disparo	1D
Músculos	20
Reflejos	21)
Pupas	20

Memomio

Es el jefecillo de todo el cotarro. Vive corno un Maharaja y solo intervendrá cuando sea evidente que el grupo va a escapar, en cuyo caso se teleportará en medio de la acción e intentará evitarlo. No obstante no es un loco suicida, así que si las cosas se le tuercen mucho pondrá pies en polvorosa y aquí paz y después gloria.

- Los Njs hallan una cueva en las afueras. Tras caminar un buen rato llegarán a una gruta en la que se encuentra el portal. El problema es que entre el portal y ellos, en plan comité de bienvenida, hay una veintena de zombis.

- El portal está en un lugar bien visible del pueblo, vigilado por diez zombis armados. Los Njs pueden trazar un plan de ataque que incluya cosas como disfrazarse de zombi y acercarse disimulando (chequeos chungos de farolear), cargar a lo loco, crear una distracción para alejar a los guardias, etc. Evidentemente, en el momento en que los descubran no tardarán en aparecer los demás zombis, con ganas de dar caña.

6. CRUZANDO EL PORTAL

El portal tiene forma oblonga y aspecto de distorsión de colorines, como si lo hubiera hecho el departamento de efectos especiales de una película cutre. Su tamaño dependerá de donde esté ubicado, lo cual determinará también cuantos narizones pueden cruzarlo cada asalto (no hagas que el portal esté dentro del cajón de la cómoda ni en la taza del retrete a menos que quieras ser acuchillado por tus jugadores). Cuando crucen se llevarán un batacazo de 2D de pupas, ya que el portal da a la carretera, pero a tres metros de altura sobre el suelo. Aunque teniendo en cuenta de la que se han librado, ¿qué más da un moratón más o un moratón menos? (porque se han librado, ¿no?).

EPILOGO

Vamos mal de espacio, así que nos saltaremos los típicos comentarios sobre como hacer una secuela, o que pasará si le cuentan a alguien lo sucedido (al fin y al cabo, nadie se los lee nunca), e iremos a por los puntos de experiencia, que es lo que interesa.

Por cada abuelo salvado, 1
Por matar al memomio, 5
Por intuir de que va el rollo, sin necesitar pistas evidentes, 3
Por jugar con guasa y buen humor, 1-3
Por levantarse en medio de la partida a encargar las pizzas, 5

FANHUNTER

EL JUEGO DE ROL EPICODECADENTE

HOJA DE NARIZON

NOMBRE
ARQUETIPO
EDAD
SEXO

COMBATE		DISPARO		MUSCULOS		REFLEJOS	
A.Marciales	__	Arrojar	__	Atletismo	__	Manitas	__
Defensa	__	Explosivos	__	Nadar	__	Sigilo	__
Mae. ( )	__	Pre. ( )		Mon. ( )	__	Con. ( )	__
Mae. ( )	__	Pre. ( )		Mon. ( )	__	Con. ( )	__
Mae. ( )	__	Pre. ( )		Mon. ( )	__	Con. ( )	__

NEURONAS		AGALLAS		CARISMA		EMPATIA	
Investigar	__	Callejear		Comecocos	__	Observar	__
Medicina	__	Intimidar		Farolear	__	Psicologia	__
Cult. ( )	__	Crim. ( )		Idio. ( )	__	Tal. ( )	__
Cult. ( )	__	Crim. ( )		Idio. ( )	__	Tal. ( )	__
Cult. ( )	__	Crim. ( )		Idio. ( )	__	Tal. ( )	__

PODERES	**Nivel**
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

COÑAS Y TARAS

PUPAS

POTRA

HOJA DE NARIZON

FANHUNTER

EL JUEGO DE ROL EPICODECADENTE

ARMAS	AL/DE	PU	CF	CR

EQUIPO

PASTA

EXPERIENCIA

Barmacity, año 2008

Los comics, los juegos de rol y las películas de tiros están prohibidos por orden del Papa Alejo, un librero demente que cree estar poseído por el espíritu de Philip K. Dick y que ha conquistado toda Europa implantando su propia religión.

Los Fanhunter, tropas de represión papales, son los encargados de perseguir y eliminar sistemáticamente a las fuerzas de la resistencia, un grupo disperso y mal organizado compuesto por fans, jugadores de rol y superhéroes ineptos.

Fanhunter, el juego de rol épicodecadente, está basado en los célebres panfletos creados por Cels Piñol, el dibujante con menos talento y más éxito del actual panorama fanzinero como lo demuestran los más de 10.000 ejemplares vendidos de su obra.